



**UNIVERSIDADE DE ÉVORA**  
ESCOLA DE ARTES, DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS E DESIGN  
**Mestrado em Artes Visuais – Intermédia**  
*Especialização bidimensional*

**ARS JOKER:**  
**O sujeito como representação**

Danielle Moreira de Carvalho

**Orientador:** Prof. Dr. Filipe Rocha da Silva,  
Universidade de Évora

Évora, outubro de 2012



**Mestrado em Artes Visuais – Intermédia**  
*Especialização bidimensional*

**ARS JOKER:**  
**O sujeito como representação**

Danielle Moreira de Carvalho

Dissertação teórico-prática apresentada à Universidade de Évora para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais – Intermédia, especialidade bidimensional

**Orientador:** Prof. Dr. Filipe Rocha da Silva,  
Universidade de Évora

Évora, outubro de 2012

## Epígrafe

*O aparecer que deveria constituir sua revelação se converte para o homem em uma aparência que o traiciona e na qual já não pode reconhecer-se. Precisamente porque o rosto é só o lugar da verdade, também é imediatamente o lugar de uma simulação e de uma impropriedade irredutíveis. (...) O que o homem é verdadeiramente não é outra coisa senão essa dissimulação e essa inquietude na aparência. Posto que o homem não é nem tem porque ser nenhuma essência ou natureza, nem destino específico algum, sua condição é a mais vazia e insubstancial: a verdade.*

*(Agamben, 1996/2010, p. 81)*

## **Dedicatória**

Dedico este trabalho a meus pais, que me proporcionaram os melhores e mais importantes momentos, inclusive mais essa possibilidade de formação.

## **Agradecimentos**

A meus familiares que suportaram minhas neuroses durante a escrita: queridos Tarcizo, Isabel, e meus irmãos Daniel e Digão. Ao Lucho Diaz, amor, amigo e parceiro em tudo - pelos desenhos arquitetônicos, feitura do vídeo de apresentação, empenho e paciência. A meus amigos marianenses que discutiram conceitos nos bares, nas viagens, em todo lugar. À amiga Salete Felício, uma grande aquisição que se soma às coisas boas desse mestrado. Ao Kudos Estudio Multimedia, em especial ao Manu Zarazaga, pela dedicação. Aos apoios recebidos no trânsito de publicações de difícil acesso, obrigada Alice Heeren e Lorena Caetano. Ao Sr. Humberto de Souza Clímaco e Elke Beatriz Felix Pena, pela revisão e consultoria. À Universidade de Évora, Professor Filipe Rocha da Silva e Prof. Cláudia Giannetti pelo conhecimento proporcionado.

## **Resumo**

### **ARS JOKER: O sujeito como representação**

A instalação **ARS JOKER** é uma obra intermédia interativa, que mescla Pintura e Arte Digital, configurando um espaço alegórico de exibição, criado para envolver o visitante, articulando a vivência da temática: **o sujeito como representação**. O ambiente tem telas pendentes do teto, inclinadas diagonalmente, conformando um espaço labiríntico, reunindo pinturas de figuras duplicadas, que instigam à exploração, inserindo o visitante em um percurso. Uma das telas exibe imagens projetadas, e, juntamente a outros periféricos, se liga a um programa de computador, que visa captar a imagem do visitante e propor um jogo interativo com essa imagem, perpetuando a coleção e fluxo de imagens propostos pela exibição e permitindo ao visitante construir significados a partir da experiência.

**Palavras-chave:** Instalação, Intermédia, Exibição, Participação, Pintura.

## **Abstract**

### **ARS JOKER: The subject as representation**

The **ARS JOKER** installation is an interactive intermedia work that mixes Painting and Digital Art, setting an allegorical exhibition space, created for engaging the visitor, articulating the experimentation of the theme: **the subject as representation**. The environment has screens hanging from the roof, sloping diagonally, forming a labyrinthine space, including paintings of duplicate figures, which lead to curiosity, inserting the visitor into a route. One of the screens displays projected images, that jointly with other peripherals is connected to a computer program which aims to capture the image of the visitor, proposing an interactive game with this image, adding to the collection and flow of images proposed by the show, and allowing the visitor to construct meanings from his own experience.

**Keywords:** Installation, intermedia, Exhibition, Participation, Painting.



# Índice

Epígrafe .....	2
Dedicatória .....	3
Agradecimentos .....	4
Resumo.....	5
Abstract .....	6
Índice .....	7
Introdução .....	11
<b>1. Memória conceitual – Da temática ao modo de formar</b>	
1.1 - Do sujeito à representação .....	17
1.2 - O formato Instalação.....	22
1.3 - Instalação e os modos de exibição .....	32
1.4 - O jogo da Instalação .....	35
1.5 - Ativação e consciência.....	39
1.6 - A instalação ARS JOKER – Cena de sonho.....	43
<b>2. Descrevendo a instalação ARS JOKER</b>	
2.1 - Entrando na instalação ARS JOKER .....	49
2.2 - Telas .....	50
2.3 - Percurso: lugar de ação do sujeito.....	53
2.4 - Percurso e Montagem.....	55
2.5 - Programação e interface.....	57
2.6 - Desenvolvimento da obra	
2.6.1 - Apropriação e arquivo.....	58
2.6.2 - A pintura.....	60
2.6.3 - Projeto da montagem .....	61
2.6.4 - A programação .....	63
2.6.5 - Os materiais tecnológicos.....	65
<b>Conclusão</b>	
A estética da máscara.....	66
Universo expandido.....	66
<b>Referências bibliográficas .....</b>	<b>70</b>
<b>Índice onomástico .....</b>	<b>73</b>
<b>Fragmento biográfico.....</b>	<b>74</b>
<b>Créditos .....</b>	<b>75</b>
<b>Apêndice A - Memória técnica</b>	
A.1 - Do arquivo .....	77

A.2 - Da pintura	
A.2.1 - Máscara para Grafitti .....	77
A.3 - Do jogo digital	
A.3.1 - Requisitos para funcionamento do jogo	
A.3.1.1 - Requisitos de hardware do computador .....	78
A.3.1.2 - Requisitos de software do computador .....	78
A.3.1.3 - Periféricos e cabos necessários .....	79
A.3.2 - Roteiro final .....	80
A.3.3 - Diagrama lógico e Código de programação finais.....	81
A.3.4 - Passos para configuração do jogo no computador	
A.3.4.1 - Instalação e configuração do servidor Wamp .....	88
A.3.4.2 - Inicialização automática do servidor Wamp .....	92
A.3.4.3 - Instalação do jogo e localização de pastas e arquivos .	92
A.3.4.4 - Inicialização automática do programa game.exe .....	92
A.3.4.5 - Pedido de autorização de uso da câmara.....	93
A.3.4.6 - Aviso de segurança do Windows .....	93
A.3.4.7 - Eliminar ou inserir imagens da pasta de arquivos .....	93
A.3.5 - Planos de montagem tecnológica .....	94
A.3.6 - Passos para ligação do aparato .....	96
3.3.6.1 - Teste projetor-tela .....	96
3.3.6.2 - Conexão definitiva .....	96
A.3.7 - Soluções de erros comuns	
A.3.7.1 - Do programa .....	97
A.3.7.2 - Da projeção.....	98
A.4 - Da montagem	
A.4.1 - Lista de materiais .....	99
A.4.2 - Planos de montagem estruturais.....	100
A.4.3 - Soluções possíveis.....	101
A.4.4 - Projeto da caixa.....	101
A.4.5 - Lista de verificação.....	102

## **Apêndice B - Documentação**

B.1 - Grupo de pinturas componentes da obra. ....	104
B.2 - Grupo de imagens do arquivo, componentes da obra .....	111
B.3 - Documento: política de uso de imagens .....	123
B.4 - Documento: páginas do evento criado para captar imagens .....	126
B.5 - Tabela: teste de materiais .....	145

B.6 - Grupo de fotografias da Sala de exposições da U.E. ....	146
B.7 - Planta da sala com divisórias .....	148
B.8 - Desenho da concepção anterior .....	149
B.9 - Desenho da instalação reconfigurada .....	150
B.10 - Planta para montagem .....	151
B.11 - Planta ligações elétricas .....	152
B.12 - Vista ligações do aparato tecnológico .....	153
B.13 - Roteiro com sensores 1 .....	154
B.14 - Roteiro com sensores 2 .....	155
B.15 - Roteiro com botão .....	156
B.16 - Primeiro diagrama lógico .....	157
B.17 - Roteiro com botão, em espanhol .....	158
B.18 - Materiais digitais em CD.....	159

## Índice de figuras, tabelas e documentos

Figura 1 - Danielle Carvalho, <i>Jogo de Damas</i> .....	17
Figura 2 - Três pinturas componentes da instalação <i>ARS JOKER</i> .....	21
Figura 3 - Kurt Schwitters, <i>Merzbau</i> .....	25
Figura 4 - El Lissitzky, <i>Proun Room</i> .....	25
Figura 5 - Marcel Duchamp, <i>One Mile of String</i> .....	25
Figura 6 - Exemplo de cabine de curiosidade .....	34
Figura 7- Hélio Oiticica, <i>Grande Núcleo</i> .....	37
Figura 8 - Bruce Nauman, <i>Lived Taped Corridor</i> .....	41
Figura 9 - Desenho 3D simulando a instalação <i>ARS JOKER</i> .....	45
Figura 10 - Desenho 3D dos percursos possíveis do visitante. Danielle Carvalho, <i>ARS JOKER</i> .....	56
Figura A.3.2 - Roteiro final.....	80
Figura A.3.3 - Diagrama lógico final .....	81
Figura A.3.5 - Planos de montagem tecnológica.....	94-95
Figura A.4.2 - Planos de montagem estruturais .....	100
Figura A.4.4 - Projeto para confecção da caixa .....	101
Grupo de imagens B.1 - pinturas componentes da obra.....	104
Grupo de imagens B.2 - imagens do arquivo, componentes da obra .....	111
Documento B.3 - política de uso de imagens .....	123
Documento B.4 - páginas do evento criado para captar imagens .....	126
Tabela B.5 - teste de materiais.....	145

Grupo de Imagens B.6 - fotografias da Sala de exposições da U.E. ....	146
Figura B.7 - Planta da sala com divisórias .....	148
Figura B.8 - Desenho da concepção anterior .....	149
Figura B.9 - Desenho da instalação reconfigurada .....	150
Figura B.10 - Planta para montagem .....	151
Figura B.11 - Planta ligações elétricas .....	152
Figura B.12 - Vista ligações do aparato tecnológico .....	153
Figura B.13 - Roteiro com sensores 1 .....	154
Figura B.14 - Roteiro com sensores 2 .....	155
Figura B.15 - Roteiro com botão .....	156
Figura B.16 - Primeiro diagrama lógico .....	157
Figura B.17 - Roteiro com botão, em espanhol .....	158

## Introdução

A presente dissertação pretende esclarecer o processo de produção e as ideias que se desenvolveram a partir da criação de uma obra artística para o Mestrado em Artes Visuais Intermédia da Universidade de Évora.

Nesta introdução, pretendo, a partir de uma breve elucidação sobre a problemática do processo de criação da obra, apresentar o que se tornou o objetivo principal da pesquisa, estabelecendo sua pertinência e atualidade. A metodologia de pesquisa, o referencial teórico e a organização dos capítulos serão especificados. Esclareço também, o motivo do uso de certos termos frequentes no texto.

A pesquisa inicia-se com criação da obra e se desenrola através da definição dos assuntos levantados por ela, procurando esclarecer seu universo para, com isso, chegar a conclusões sobre seu método de articulação. É claro que uma obra levanta diversos problemas, ela é um sistema com muitos componentes relacionados: da forma, do tema, dos significados, das emoções, das linguagens artísticas... E é exatamente da relação entre esses, baseando-se na obra em questão, que vou tratar nesse trabalho.

Ao iniciar a conceitualização, pude perceber que a obra trabalha aspectos que se interligam em sua estrutura, de um modo existencial: o tema e a maneira de desenvolvê-lo. O presente trabalho teórico ocupa-se de como a obra distende e ultrapassa o tema da representação do sujeito, procurando demonstrá-lo. É entre esses dois elementos que aparece a ação do visitante, dando a ele o poder de vivenciar o tema juntamente à forma, construindo significados. O tema não é dado diretamente pela forma, mas experimentado pelo sujeito a partir de um formato aberto de obra.

Essa maneira de trabalhar, requisitando a ação e interpretação do visitante, só pôde se realizar fazendo uso de um modelo híbrido que é a instalação de arte. Para tanto, a obra baseia-se na combinação de práticas artísticas (Pintura e Arte Digital), organizando um percurso exploratório do espaço de exibição, realizando, ainda, uma dinâmica com a imagem desse visitante. Com esse arranjo expandido, surgem relações interessantes, sobre as ações propostas pela obra e sobre as práticas artísticas exploradas na instalação. Não se pretende, no entanto, detalhar a atuação isolada de cada prática artística, pois a obra é entendida como um conjunto e as implicações devem surgir das interações entre as diversas práticas.

O objetivo desse trabalho é esclarecer a relação entre a ação do visitante e as estratégias exploradas pela instalação no tratamento do tema. Procurando tirar conclusões referentes às consequências da obra para os sujeitos que a vivenciam.

Os objetivos específicos devem se concentrar nos seguintes pontos: analisar e conceitualizar os aspectos do tema, como esses se desenvolveram e se aproximaram do formato instalação; estudar o que veio a se chamar instalações de arte, com um

levantamento de questões importantes sobre esse modo de formar (discussões realizados por artistas, teóricos e historiadores da arte); buscar, portanto, enfatizar as possibilidades operativas e estéticas desse modelo geral que se explorou na obra, desenvolvendo um universo próprio.

A ampliação temática tornou-se possível usando o modelo instalação, e, por isso, a obra relaciona-se tão intimamente às características das instalações descritas por estudiosos. Desse modo, é possível fazer uma série de analogias válidas para a obra em questão. Seguindo um método dedutivo, analisando as partes e mecanismos da obra em separado, conformando-os com estudos realizados nas respectivas áreas para tirar conclusões.

A metodologia é qualitativa, pois trata de questões não quantificáveis e propõe discutir as qualidades ou referências teórico-estéticas do modelo instalação utilizado pela obra em questão. Parte da criação da obra, e imediatamente após a conceitualização, levanta os objetivos propostos por ela. Em seguida, é delimitada a bibliografia e seu estudo (com a realização de fichamentos) e a definição das características da obra em relação ao modelo Instalação de arte (que se tornam os instrumentos básicos de pesquisa). Mais adiante, se desenvolverão concomitantemente a construção da obra e a escrita.

Esse estudo é pertinente academicamente como processo de pesquisa e elaboração de uma obra de arte contemporânea, com ênfase em instalações de arte. A reflexão sobre este processo pode ser útil tanto para os leitores quanto para a autora.

A atualidade da obra (e conseqüentemente do estudo), reside, principalmente, no que diz respeito à forma de execução escolhida, em dois aspectos: no fato de se basear antes de tudo na experiência do visitante, em sua sensação na obra; e por justapor práticas artísticas, inserindo métodos digitais como forma de ampliar essa experiência. Aspectos esses que se atrelam a estudos muito atuais sobre novas mídias e experiências corporais utilizando tecnologias ligadas à arte. Vários estudiosos da arte contemporânea especializam-se em questões que associam a tecnologia à experiência corporal, um campo prolífero que se abre a várias manifestações como Bio art, telepresença, web art, instalações, entre outras. Assuntos que inevitavelmente me deparei, embora aqui o foco se limite às instalações com componente digital.

Ao realizar o levantamento bibliográfico, pude perceber que os títulos que teorizam sobre o modelo instalação exibem um padrão semelhante a catálogos, discutindo determinadas obras, categorizando-as de acordo com suas características estéticas e conceituais. Isso se deve à ampla gama de formatos de instalações, sendo assim, procurei me basear em títulos variados, mas que trazem conceitualizações e discussões importantes para este trabalho.

Apresento Claire Bishop, Professora do Departamento de História da Arte da Universidade de Warwick - Reino Unido, realizadora de atividades de crítica em periódicos de arte como *Artforum*, *October*, entre outros. E sua fundamental obra *Installation art: A critical history* (2005), usada como a principal referência desse trabalho, por sua abordagem sobre instalações especificamente centrada na experiência do sujeito em relação às obras.

O trabalho baseia-se também em vários estudos sobre instalações – *Understanding installation art: From Duchamp to Holzer*, Mark Rosenthal (2003); *From margin to center: The spaces of installation art*, Julie Reiss (2001); *Space, site, intervention: Situating installation art*, Erika Suderburg (2000); *Installation art* (Archer, Oliveira, Oxley, & Petry, 1994); *Installation art in the new millennium* (Oliveira, Oxley, & Petry, 2004) e *On the total installation*, do artista russo Ilya Kabakov (1995). Além de um projeto de pesquisa que mantém um abrangente glossário (disponível online em <http://glossary.inside-installations.org/>).

Além disso, busquei artigos e títulos que se enredam historicamente ao que veio a se chamar Instalações de arte. Entre os autores mais importantes estão Michael Fried, Allan Kaprow, Robert Morris e Brian O'Doherty.

Para aprofundar em implicações próprias sobre os aspectos estético-operativos trabalhados pela instalação, busco, ainda, informações relevantes em diversas fontes – um estudo sobre a relação de diferentes tipos de mídias: *The language of new media* (Manovich, 2001); um título específico sobre telas usadas em instalações de arte em *Screens: Viewing media installation art* (Mondloch, 2010); e estudos sobre participação nas obras de arte: *A genealogy of participatory art* (Groys, 2008) e *Participation* (Bishop, 2006).

As referências práticas são obras de outros artistas, que se inserem no trabalho, como modelos históricos ou exemplos de método, ao trabalhar conceitos explorados na pesquisa, e devem ser entendidos como apoios formais para o desenrolar do pensamento.

Sobre as divisões dos capítulos, este trabalho se divide em **Memória conceitual**, **Descrevendo a instalação ARS JOKER** (Memória descritiva), e **Conclusão**. Tópicos que abarcam todas as dimensões de desenvolvimento do projeto, levando a uma reconstrução do processo criativo e da pesquisa.

A **Memória conceitual – Da temática ao modo de formar**, articula o tema e também questões próprias do formato instalação, e será subdividida em 6 partes. A primeira, **Do sujeito à representação**, faz uma conceituação da temática, partindo do impulso de criação da obra com o desenvolvimento da figuração até o

desenvolvimento da instalação. Em seguida, **O formato instalação** irá apresentar as discussões que se desenvolveram ao longo do tempo, em torno desse tipo de obra, buscando desde as raízes históricas até discussões mais atuais. A **Instalação e os modos de exibição** apresenta uma visão importante dos conceitos que acompanham a configuração de um espaço de exibição – essa seção, começa a aproximar o modelo Instalação da obra criada. Em **O jogo da Instalação**, desenvolve-se um conceito que se relaciona às instalações em geral, que é a participação do visitante nas obras, passando a focar a instalação criada. **Ativação e consciência** aprofunda o aspecto mais importante da participação do visitante, que seria o desenvolvimento de uma consciência. A partir daí, explora-se um universo mais específico em **A instalação ARS JOKER – Explorar o espaço, participar da obra**.

O segundo capítulo, **Descrevendo a instalação ARS JOKER**, desmembra a obra explicitando suas etapas de produção. Enumeram-se os subcapítulos: **Entrando na instalação ARS JOKER**, que descreve sucintamente o visual e as dinâmicas da instalação criada. Feito isso, trabalham-se as partes: em **Telas**, comparam-se os modelos e determinam-se as ações da tela pictórica e da tela digital, especificando-se os objetivos e os modos de uso dessas na instalação; **Percurso: lugar de ação do sujeito** discute como são configuradas as etapas e descobertas, para lidar com a participação do visitante durante a exploração da instalação; **Percurso e Montagem** descreve o clima do ambiente e as opções de montagem; **Programação e Interface** enumera a dinâmica prática que acontece na execução do jogo de imagens na tela digital; e finalmente o **Desenvolvimento da obra** que procura descrever as etapas do desenvolvimento do projeto, desde a coleta de imagens à montagem, esmiuçando escolhas, processos de trabalho, testes, entre outros aspectos. Essa seção se subdivide em Apropriação e arquivo; A pintura; Projeto da montagem; A programação; Os materiais tecnológicos.

No capítulo final, **Conclusão**, serão confrontados os assuntos debatidos nos capítulos anteriores, buscando um cruzamento de informações para concluir a investigação. Relacionam-se novos dados interessantes que não puderam ser completamente desenvolvidos, levantando questões que podem ser solucionadas em futuras investigações. Como são assuntos díspares, resolvi dividir a conclusão em seções: A estética da máscara e Universo expandido.

A memória técnica da obra foi transferida para o Apêndice A, pois apesar da sua importância, é um material apenas de consulta, que especifica todos os procedimentos construtivos com o detalhamento dos processos técnicos. Isso garante a remontagem da instalação em outras cidades ou países e com equipamentos outros.



Orientação que prescinde da presença física da artista na montagem, desde que enviados o CD de instalação e as pinturas componentes da obra. Os outros materiais podem ser adquiridos nos locais onde aquela será instalada.

Parte-se agora para a elucidação dos termos usados nesse estudo. Primeiramente, esclareço que o observador é o alvo e agente da obra, a ele será destinada a experiência de vivenciá-la e atualizá-la. Na instalação criada, o mero observador é também participante, ao percorrer e, por fim, interagir com a obra. Por essa razão, referimo-nos a ele como sujeito ou visitante.

O uso do termo *tela digital* pressupõe uma tela que exibe imagens digitais, trabalhadas por meios digitais, ou seja, todo o manejo, desde a captura à exibição das imagens, configura uma interface<sup>1</sup>, que se liga a um programa de computador. Por esse motivo, prefere-se o uso desse termo em vez de tela audiovisual.

Por fim, devo comunicar a preferência pelas regras bibliográficas da APA (*American Psychological Association*) por serem amplamente usadas e reconhecidas pela comunidade científica internacional. A correção ortográfica segue o novo acordo brasileiro e a diagramação do trabalho segue as regras da Universidade de Évora.

---

<sup>1</sup> "Conexão entre os dispositivos de *hardware*, entre dois aplicativos, ou entre um usuário e um aplicativo que facilita a troca de dados mediante a adoção de regras comuns, físicas ou lógicas. Tal dispositivo permite remediar os problemas de incompatibilidade entre dois sistemas, atuando como um conversor que permite a conexão." (Giannetti, 2006, p.207).

## **1. Memória conceitual - Da temática ao modo de formar**

*Instalação (...) é um termo relativamente novo (...) usado para descrever um tipo de fazer artístico que rejeita a concentração em um objeto em benefício de considerar a relação entre um número de elementos ou a interação entre coisas e seu contexto.*

*(Archer, 1994, p.8)*

## 1.1 - Do sujeito à representação

O ponto de partida desse trabalho é o tema sobre o sujeito e as representações de si mesmo, que se ampliou durante o processo de criação, extrapolando-se e reconfigurando a obra. Apresento inicialmente seu contexto ideológico, ou seja, o ponto de partida construtivo de onde se desenvolveram as futuras ações de expansão da obra.

O tema partiu de um trabalho anterior de pintura, *Jogo de Damas* (Figura 1), composto por quatro auto-retratos que propunham um jogo com a identidade pessoal. Nesse momento, pude perceber de que se tratava um auto-retrato: uma tentativa de me caracterizar, que propõe "uma encenação de si para o outro, como um outro (...)" (Lejeune, como citado em Fabris, 2004, p.67). Esse jogo, no qual me represento como as damas do baralho, apresentando facetas diferentes em cada naipe, demonstra como as representações de uma pessoa podem ser controversas.

São dois assuntos que se entrelaçam: as possibilidades ampliadas de produção e distribuição de imagens, com os novos meios digitais, e a visão sobre a identidade do sujeito, que entrou em crise. A obra trabalha essa relação dos indivíduos com as imagens de si mesmo, suas autorrepresentações, que se vêem disseminadas no ambiente virtual da internet.

As imagens postadas nos perfis das redes sociais, apresentam variações de um mesmo sujeito, imagens de si mesmo, consideradas autorrepresentações. "Modalidade de auto-representação [sic], o retrato fotográfico pode ser analisado à luz da dialética social proposta por Phéline: o sujeito que se deixa fotografar é ao mesmo tempo pessoa e personagem, indivíduo e membro de um grupo, singular e conforme às normas de uma comunidade." (Phéline, como citado em Fabris, 2004, p.40).



Figura 1 - Danielle Carvalho, *Jogo de Damas*, 2010, 90x60 cm cada. Encáustica e esmalte sintético sobre madeira.

O sujeito se sente multiplicado a partir de suas imagens, conforme professou Günter Anders ao criar o conceito de "iconomania", "a ilusão do homem [*sic*] de se multiplicar do mesmo modo que o podem fazer os produtos técnicos." (Anders, como citado em Belting, 2011, p.24). Assim, "a produção de imagens se converte na mercadoria mais importante, as formações, tornam-se, por seu lado, mais desejáveis que as próprias coisas." (Belting, 2011, p.24). Desta forma, atenta-se para o caráter intrinsecamente cambiável das imagens próprias, e o desejo por esses múltiplos que se pode ter de si mesmo, amplamente apoiados pelas novas tecnologias.

Por outro lado, situa-se a "crise da identidade" do sujeito, apresentada por Stuart Hall, em seu *A identidade cultural na pós modernidade*, que traça um breve panorama dessa crise, apontando primeiramente os movimentos que fizeram o "sujeito do Iluminismo", visto como unificado, racional e coeso, e como essa visão se transformou na modernidade, até entrar em crise, descentrando e fragmentando o sujeito. O que nos interessa aqui é este "sujeito pós-moderno".

O surgimento do sujeito pós-moderno, segundo o autor, pode ser descrito por uma série de "grandes avanços na teoria social e nas ciências humanas ocorridos no pensamento, no período da modernidade tardia (a segunda metade do século XX), (...) cujo maior efeito, argumenta-se, foi o descentramento final do sujeito cartesiano." (Hall, 1992/2006, p.34). Ele cita cinco desenvolvimentos filosóficos, mas aqui vamos nos ater à sua leitura de Jacques Lacan, que parece se encaixar melhor ao nosso tema: a autorrepresentação.

Este autor afirma que o descobrimento do inconsciente por Freud, deslocou a "estrutura de nossos desejos" da razão para os processos psíquicos e simbólicos que se passam nesse inconsciente, o que derruba de vez "a noção do sujeito racional provido de uma identidade fixa e unificada – o 'penso, logo existo' do sujeito de Descartes". (Hall, 1992/2006, p.36). A partir do pensamento de Freud, desenvolve-se a teoria de Lacan, que introduz a seguinte noção:

A imagem do eu como inteiro e unificado é algo que a criança *aprende* apenas gradualmente, parcialmente e com grande dificuldade (...) naquilo que Lacan chama de "fase do espelho", a criança que não está ainda coordenada e não possui qualquer auto-imagem como pessoa "inteira" se vê ou se "imagina" a si própria refletida – seja literalmente no espelho, seja figurativamente, no "espelho" do olhar do outro – como uma "pessoa inteira". (...) A formação do eu no "olhar" do Outro, de acordo com Lacan, inicia a relação da criança com os sistemas simbólicos fora dela mesma, e é, assim, o momento de sua entrada nos vários sistemas de representação simbólica – incluindo a língua, a cultura, a diferença sexual. Os sentimentos contraditórios

que acompanham essa difícil entrada (... a divisão do eu entre suas partes boa e má, a negação de sua parte masculina ou feminina e assim por diante), que são aspectos chave na formação do "inconsciente do sujeito" e que deixam o sujeito "dividido", permanecem com a pessoa por toda a vida. Entretanto, embora o sujeito esteja sempre partido ou dividido, ele vivencia sua própria identidade como se ela estivesse reunida e "resolvida", ou unificada, como resultado da fantasia de si mesmo como uma "pessoa" unificada que ela formou na fase do espelho (Lacan, como citado em Hall, 1992/2006, p.37-38).

A modificação na noção de identidade é um assunto que ainda não se esgotou, continuando a ser muito discutido por vários filósofos e teóricos. Encontramos, em Jean Baudrillard, uma ligação conflitante entre a identidade e a alteridade. Essa relação configuraria uma máscara usada pelo sujeito no desejo de encontrar uma identidade peculiar. O eterno desejo por uma unidade identitária viria à tona com a imagem fotográfica. Segundo o autor, alguns sujeitos "encontram sua forma obsessiva, sua identidade peculiar, sua figura narcisística." (Baudrillard, 1997, p.37), essa identidade narcisística seria exatamente a máscara, que destacaria qualidades desejadas buscadas pelo sujeito no momento da captura fotográfica.

Em alguns momentos de sua retórica, Baudrillard (1997) parece opor identidade e alteridade, mas ao definir máscara, em momentos diferentes de sua dissertação, a nomeia "identidade secreta", "identidade peculiar" e "alteridade secreta". (pp. 36-38). O interessante é perceber que o autor relaciona a identidade e alteridade na imagem, nas aparências, na representação. Para ele, as máscaras são construídas e exploradas a partir da observação de qualidades alheias (por isso seria uma forma de alteridade), assim é construída a busca por uma identidade peculiar (o que no fundo buscamos ser).

Os indivíduos, procurando criar essa máscara narcisística, estão, na verdade, em busca de desenvolver uma identidade unitária ideal, mas visto que a identidade é, em essência, fragmentada, essa busca se torna um processo contínuo. Por isso, talvez, as imagens pessoais exerçam um fascínio: a realização do desejo de se descobrir (e de se deixar descobrir, nesse processo de se inventar para o olhar dos outros).

A autorrepresentação depende de como nos percebemos, mas principalmente das qualidades alheias que exacerbamos em nós, estabelecendo um conflito, que é de certa forma uma imbricação, entre identidade e alteridade. Quando buscamos nos representar em imagem, essa tensão está sempre presente, e muitas

vezes não se tem consciência dessa questão, primordial nos dias atuais, porque o que fazemos a todo momento é produzir e divulgar imagens de nós mesmos.

Essa consciência deve ser despertada e enfatizada, pois se torna uma ferramenta de autoafirmação ou de aniquilamento do sujeito (a falta dela), tendo em vista a liberdade que esse indivíduo contemporâneo tem em produzir e manipular suas autorrepresentações para a apreciação pública. Isso acontece principalmente no ambiente virtual das redes sociais da internet, palco das autorrepresentações contemporâneas. "O mundo virtual permite assumir diferentes papéis e identidades, exercitando a fantasia e se inserindo na tendência à mutação do contemporâneo." (Villaça & Góes, 1998, p.86).

A imagem representativa do sujeito, nem sempre chega ao extremo da idealização, mas quando são produzidas, ou seja, encenadas, retocadas e selecionadas (com o auxílio de recursos digitais), com o fim de enfrentar o olhar do outro, essa possibilidade é aumentada, ou seja, as máscaras assumem o comando, tornando-se mais aparentes que qualquer característica que se possa considerar intrínseca ao sujeito (como a semelhança física, por exemplo).

Em *Identidades virtuais*, Anna Teresa Fabris, apresenta a ideia de que as máscaras tendem a sobrepujar a verossimilhança a partir da pose, uma encenação que se refere à pessoa, enquanto produto social e cultural, e não ao ser biológico.

Ao criar uma imagem ficcional, isto é, ao referir-se à pessoa, a pose permite analisar o retrato fotográfico pelo prisma do artifício, não apenas em termos técnicos, mas também pelo fato de possibilitar a construção de inúmeras máscaras que escamoteiam de vez a existência do sujeito original. (Fabris, 2004, p.57)

A autora cita a artista Cindy Sherman, que pratica, em vários trabalhos, um puro jogo de aparências que "dá a ver o que é fundamental no retrato: o sujeito como representação. Enquanto representação, o sujeito é um simulacro, um artifício em cujo corpo se inscreve a ordem cultural como montagem." (Fabris, 2004, p.66)

A obra procura trabalhar justamente nesse universo, do sujeito como representação, e da busca contínua por uma imagem ideal no universo da identidade sempre cambiável e múltipla, demonstrando uma tensão entre uma representação única e essas diversas identidades. Então, propõe um jogo de imagens, a partir dessa ideia, da eterna busca, sempre sem sucesso, por uma unidade de representação.

Com essa observação, desenvolveu-se a figuração de personagens compostos, duplicados, inspirados nas figuras espelhadas das cartas de baralho<sup>2</sup>, embora, ao contrário

---

<sup>2</sup> Modelo de baralho francês, do qual deriva o atual baralho padrão Poker, em que as figuras são espelhadas.

destas, agora cada lado ou cada retrato se coloque em uma pose ou atitude divergente, exaltando as heterogeneidades nessa multiplicidade de maneiras com as quais os sujeitos atualmente se representam. (Figura 2; e Grupo de imagens A1, apêndice).

Esse método de duplicação das figuras, com um eixo central de desdobra, enfatiza a ideia de um ser único, no entanto variado, cindido, mas em busca de um equilíbrio, de uma conformação ideal. Segundo Rudolf Arnheim, o equilíbrio é uma qualidade idealmente buscada, que se relaciona às pulsões humanas e se fundamenta na interação de forças que se compensam, não resultando necessariamente em simetria.

O equilíbrio continua sendo a meta final de qualquer desejo a ser realizado, de qualquer trabalho a ser completado, qualquer problema a ser solucionado. Mas a competição não é feita apenas para o momento da vitória. Em um capítulo posterior, sobre a *Dinâmica*, terei ocasião de abordar o contraprincípio ativo. Somente observando a interação entre a força energética da vida e a tendência ao equilíbrio pode-se conseguir uma concepção mais completa da dinâmica que ativa a mente humana e que se reflete nos seus produtos. (Arnheim, 1994, p.28)

A artista se fascina pelo equilíbrio instável desses personagens fragmentados e começa uma coleção de figuras duplicadas: a partir da seleção de imagens de pessoas reais, apropriando-se dos retratos em perfis pessoais na rede social Facebook® e trabalhando a combinação, os retoques digitais e a pintura das figuras.



Figura 2 – Três pinturas componentes da instalação. Danielle Carvalho, *ARS JOKER*, 2012, 100x70 cm cada. Esmalte sintético sobre acrílico.

A temática, então, propõe relativizar as representações do sujeito enquanto formas unívocas, considerando-as estados cambiáveis e contingentes. Para que o visitante da exposição vivencie essa problemática, foi necessário explorar um cruzamento de práticas que o inserem e cada vez mais aprofundam e exaltam essa situação... E isso só foi possível através da montagem dessa forma híbrida, que ampara tais desdobramentos, que é a instalação de arte.

## 1.2 - O formato instalação

*As narrativas tradicionais (começos, meios e fins) estão sendo reestruturadas (...). Participar pessoalmente na descoberta de valores que afetam e ordenam suas vidas, permite aos sujeitos dissolver a divisão que os separa do controle subversivo. Substituindo os anseios nostálgicos por um senso de identidade, propósito e esperança. (Hershman, 1990/2003, p. 647)*

Essa seção desenvolve uma busca de características fundamentais para definir o que veio a se chamar instalação de arte, buscando com isso, um aprofundamento nas questões relevantes à obra apresentada neste trabalho.

Instalação de arte é como se nomeia um modelo de obra fundamentalmente aberta, usada para definir uma ampla gama de trabalhos. Essa denominação, hoje institucionalizada, tem fontes históricas, absorvendo características de diferentes manifestações no campo das artes. Esclarecendo que não se pretende enumerar aqui todas as influências do modelo instalação (o que seria impossível), mas realizar um apanhado geral das discussões mais relevantes procurando delinear a amplitude dessa denominação.

Uma primeira concepção muito citada vem do século XIX, a de arte total ou *Gesamtkunstwerk*, atribuído a Richard Wagner, com referência à ópera, que deveria ser uma combinação ideal de várias artes. Essa ideia foi aplicada também pelos fundadores da escola Bauhaus, em sua combinação de modalidades das artes, design e arquitetura, visando primordialmente a funcionalidade das criações. "No projeto de arte totalizado, o fazer um objeto, fazer música, e a construção deveria formar uma unidade singular modernista. A Instalação aponta nessa continuação." (Suderburg, 2000, p.6)<sup>3</sup>. As instalações realizam mais que uma simples combinação de formas artísticas, elas articulam realmente uma totalidade, usando várias técnicas que trocam características, se dissolvendo em seu interior.

Os futuristas<sup>4</sup> trabalhavam a sinestesia, procurando exaltar "a confusão e interpenetração das experiências sensoriais." (Archer, Oliveira, Oxley, & Petry, 1994,

---

<sup>3</sup> Tradução livre. "In the totalized project of art, object-making, music-making, and building would form a singular modernist unity. Installation aspires to this continuum".



p.16)<sup>5</sup>, o que muitas vezes acontece nas instalações, como estratégia de envolvimento, imergindo o visitante na obra. Além da sinestesia, é importante o hibridismo das técnicas que já se esboçava nos trabalhos futuristas: "o interesse Futurista em realizar o potencial das novas técnicas e materiais, e o potencial de aplicar novas técnicas a antigas mídias." (Archer et al., 1994, p.15)<sup>6</sup>. A teatralidade<sup>7</sup> também foi citada em artigos e estava presente na visualidade explorada pelos Futuristas: "a imagem Futurista de um mundo dinâmico, fragmentado e alógico é essencialmente teatral." (Archer et al., 1994, p.18)<sup>8</sup>. Esses dois conceitos: totalidade<sup>9</sup> e teatralidade podem ser entendidos como primordiais na discussão em torno do desenrolar histórico relacionado às instalações.

Seu viés ocidental [das instalações] abrange o século vinte: essa história invariavelmente começa com El Lissitzky, Kurt Schwitters e Marcel Duchamp<sup>10</sup>, passa a discutir *Environments* e *Happenings* do final dos anos 1950, acena em deferência à escultura Minimalista dos anos 1960 e finalmente argumenta para o nascimento das instalações de arte propriamente nos anos 1970 e 1980. A história convencionalmente acaba com sua apoteose como forma de arte por excelência, institucionalmente aprovada dos anos 1990. (Bishop, 2005, p.8)<sup>11</sup>

A amplitude das manifestações que se ligam ao assunto não se esgotam nesse parágrafo, mas a autora enumera as influências mais diretas, partindo do sec.XX. Assim, a partir desse fragmento, pode-se desenvolver um caminho que passa por caracterizações importantes.

O que essas manifestação têm em comum, e que discussões elas levantam? Apesar de cada manifestação ou movimento ter propósitos e modos de formar próprios, o que se pode notar à primeira vista, é que todos esses exemplos lidam com o espaço de uma maneira envolvente, trabalhado com ele para se relacionar de

---

<sup>4</sup> Artistas integrantes do Futurismo: movimento artístico italiano que exaltava o mundo moderno e as máquinas, com cenas movimentadas e sonoras.

<sup>5</sup> Tradução livre. "the confusion and interpenetration of sensory experiences."

<sup>6</sup> Tradução livre. "Futurism's interest in realizing the potential in new materials and techniques, and the potential in applying new techniques to old media."

<sup>7</sup> A palavra (...) aqui não se refere ao domínio do drama propriamente, mas a uma consciência do processo da vida e do papel do sujeito nela. (Archer et al., 1994, p.14). Tradução livre. "The word (...) here refers not to the domain of drama proper, but to a consciousness of the processes of life and one's part in them."

<sup>8</sup> Tradução livre. "The Futurist's image of a dynamic, fragmented, alogical world was essentially a theatrical one."

<sup>9</sup> Mistura e hibridização entre características de várias técnicas ou materiais.

<sup>10</sup> A autora se refere aos artistas, pretendendo se referir a algumas obras essenciais desses artistas. Na mesma publicação ela exemplifica El Lissitzky com *Proun Room*, 1923; Kurt Schwitters com *Merzbau*, 1932; e Marcel Duchamp com *a International Surrealist Exhibition*, 1938, e *One Mile of String*, para a exposição *First Papers of Surrealism*, 1942.

<sup>11</sup> Tradução livre. "Western in its bias and spanning the twentieth century, this history invariably begins with El Lissitzky, Kurt Schwitters and Marcel Duchamp, goes on to discuss *Environments* and *Happenings* of the late 1950s, nods in deference to Minimalist sculpture of the 1960s, and finally argues for the rise of installation art proper in the 1970s and 1980s. The story conventionally ends with its apoteosis as the institutionally approved art form par excellence of 1990s."

alguma forma aos visitantes. Assim, voltamos ao conceito de teatralidade, ao prever uma função para o observador na obra.

Para um aprofundamento desse estudo, deve-se acrescentar informações (buscando não alongar em descrições desnecessárias) sobre essas obras pioneiras que se relacionam às instalações.

Primeiramente, a obra de Schwitters (figura3), citada por muitos autores como a precursora das instalações, foi originalmente construída em sua casa, com uma mistura de materiais ordinários encontrados ao acaso, e alguns objetos simbólicos posicionados nos nichos da coluna. "Essa leitura do *Merzbau* como um palimpsesto de objetos metonímicos vai ter muita ressonância para pessoas familiarizadas com as recentes instalações" (Bishop, 2005, p.42)<sup>12</sup>. Cresceu de uma *assemblage*<sup>13</sup>, e tomou todo o ambiente, a obra "exemplifica essa mutação de objeto em ambiente" (Suderburg, 2000, p. 11)<sup>14</sup>

Sobre o *Proun Room* (figura 4), Reiss (2001) reitera, a partir de uma entrevista de Lissitzky, que ele tinha o "desejo de balançar o espectador para fora de um estado passivo, de esponja, ao invés disso, ter experiência ativa, auto-determinada (...)" (p.xxiv)<sup>15</sup>. O que hoje pode ser entendido como uma das principais características das instalações: o desejo de ativar o espectador, fazendo-o vivenciar uma experiência.

E as montagens de Duchamp para as exposições surrealistas (ver figura 5) apelavam para os sentidos do visitante, "com um encontro psicológico carregado buscando romper e desestabilizar padrões convencionais de pensamento" (Bishop, 2005, p.22)<sup>16</sup>.

*Mile of String*, de Marcel Duchamp, foi criada para impedir a observação das pinturas (...). Sua instalação tornou impossível a visão normativa dos objetos de arte e somente com a destruição literal de *Mile of String*, o observador podia recuperar a relação tradicional entre observador e objeto. (Suderburg, 2000, p.12)<sup>17</sup>

A noção do espaço de exibição como algo transformável, ilusório "de cena de

---

<sup>12</sup> Tradução livre. "This reading of *Merzbau* as a palimpsest of metonymic objects will have many resonances for people familiar with recent installation art."

<sup>13</sup> O princípio que orienta a feitura de assemblages é a "estética da acumulação": todo e qualquer tipo de material pode ser incorporado à obra de arte. O trabalho artístico visa romper definitivamente as fronteiras entre arte e vida cotidiana; (...) A ideia forte que ancora as assemblages diz respeito à concepção de que os objetos díspares reunidos na obra, ainda que produzam um novo conjunto, não perdem o sentido original. Menos que síntese, trata-se de justaposição de elementos, em que é possível identificar cada peça no interior do conjunto mais amplo. (Itaú Cultural (2001). *Enciclopédia Itaú cultural de Artes Visuais*. Acesso em 20 de agosto, 2012, em [http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbeta=325](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbeta=325))

<sup>14</sup> Tradução livre. "exemplifies this mutation of object into environment."

<sup>15</sup> Tradução livre. "the desire to shake the spectator out of a passive, spongelike state and instead have a self-determined, active experience (...)"

<sup>16</sup> Tradução livre. "with a psychologically charged encounter in order to rupture and destabilise conventional patterns of thought."

<sup>17</sup> Tradução livre. "Marcel Duchamp's *Mile of String* was designed to impede the viewing of the paintings (...). Its installation made impossible normative viewing of the art object, and only by literally destroying *Mile of String* could the viewer recapture the traditional relationship between viewer and object."

sonho" já estava desde Duchamp, esboçada (Bishop, 2005, pp.16-22). "Aparatos que desfazem o espaço privado ou da exibição, representam um importante papel na definição das instalações como uma máquina de religamentos" (Suderburg, 2000, p.12)<sup>18</sup>. Vê-se aí a ideia de trabalhar o espaço para se relacionar com o observador.

Obviamente, esses trabalhos isolados anteriores influenciaram artistas no desenvolvimento de movimentos organizados. Julie Reiss (2001) já havia considerado que Allan Kaprow (criador do termo *Happenings*), foi influenciado por esses mesmos artistas citados aqui (p.xx, p.xxiii, p.6). Chegamos aos *Environments* e *Happenings*, duas manifestações artísticas do fim dos anos 1950, contemporâneas entre si, com características próprias mas que traziam pontos em comum: Kaprow como principal articulador e divulgador, e o fato de algumas vezes terem sido apresentadas juntas, uma se aproveitando da outra.



Figura 3 – Kurt Schwitters, *Merzbau*, 1923 (sic). Retirado de Oliveira, Oxley, & Petry, 1994, *Installation art*, p.19.



Figura 4 – El Lissitzky, *Proun Room*, 1923 (reconstruído 1965). Coleção Van Abbemuseum, Eindhoven. Retirado de Bishop, 2005, *Installation art: a Critical History*, p.81.



Figura 5 – Marcel Duchamp, *One Mile of String*, 1942. Cortesia do Philadelphia Museum of Art. Retirado de Reiss, 2001, *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*, p.7.

<sup>18</sup> Tradução livre. "Apparatuses that disrupt exhibition or private space play an important role in this definition of installation as a machine of realignment."

Na interessante compilação de artigos de Allan Kaprow, *Essays on the blurring of art and life*, pode-se entrar no universo do artista e perceber o quanto, já no fim dos anos 1950, seu pensamento estava dedicado a maneiras experimentais de se fazer arte, o resultado seria a criação de seus *Happenings* e *Environments*.

Kaprow era um artista-crítico, estrito em suas convicções. As mais importantes eram: que toda arte experimental deveria se basear na vida, ao invés de em assuntos artísticos ou estéticos, buscando a experiência da "audiência". Para se aproximar da vida, a arte deveria se dedicar a locais "não-artísticos", com materiais e assuntos "não-artísticos". Jeff Kelley (1992), atesta que sua visão "vai de encontro à questão da experiência (...) o contexto histórico entre forma e antiforma (...) é finalmente irrelevante à indeterminação da moderna<sup>19</sup> experiência." (p.xv)<sup>20</sup>. O novo jogo se basearia em "'fantasias urgentes de integração, participação e significação.'" (Kelley, 1992, p.xv)<sup>21</sup>.

As ideias de Kaprow sobre os *Environments* trazem conceitos gerais que se associam às instalações de arte. "Todo *Environment*, (segundo a concepção de Kaprow do termo) pode também ser descrito como instalação, mas o contrário não é verdadeiro." (Reiss, 2001, p.xi)<sup>22</sup>. As características dos *Environments* não abrangem toda a complexidade, mas se encaixam à algumas especificidades das instalações atuais: nos *environments* "quase tudo era construído dentro do espaço de exibição, não transportado do estúdio para o local da mostra."(Kaprow, 2003, p.92)<sup>23</sup>. Muitas instalações ainda são desenvolvidas como projetos para espaços determinados e se recusam à uma mobilidade (*site-specific*<sup>24</sup>). Além disso, os *Environments* muitas vezes usavam materiais perecíveis "A estética do 'lixo' dominava, com a intenção dos artistas por uma continuidade entre seus trabalhos e a vida diária. (...) uma das ramificações estéticas das instalações de arte que continuaram a ser desenvolvidas." (Reiss, 2001, p.21)<sup>25</sup>. E o mais importante: Kaprow (2003) entendia os visitantes como elementos

---

<sup>19</sup> Moderna, no sentido de nova e não no sentido de arte moderna ou modernismo.

<sup>20</sup> Tradução livre. "go to the question of experience (...) the historical contest between form and antiform (...) as finally irrelevant to the indeterminacy of modern experience."

<sup>21</sup> Tradução livre. "'Urgent fantasies of integration, participation, and signification.'"

<sup>22</sup> Tradução livre. "All Environments (according to Kaprow's conception of the term) could also be described as installation, but the reverse is not true."

<sup>23</sup> Tradução livre. "almost everything was built into the space it was shown in, not transported from studio to showcase."

<sup>24</sup> São trabalhos feitos para se instalar em um local específico. "Instalações *site-specific* devem levar em conta seu local, porque daí deriva sua forma e provavelmente sua substância física, assim como seu significado, vindo do contexto. Movê-las é impossível desde que o trabalho não pode ser entendido ou visto, a não ser em relação a esse local."(Rosenthal, 2003, p.28). Tradução livre: "Site-specific installation must include its locale, because it derives its very form and perhaps physical substance, too, as well as its meaning, from the context. Moving is impossible since the work cannot be understood or seen except in relation to the place."

<sup>25</sup> Tradução livre. "The aesthetics of 'junk' dominated, as the artists aimed for a continuity between their work and everyday life. (...) one of the aesthetic branches of installation art that has continued to develop."

físicos componentes do espaço da obra: "os movimentos e respostas do(s) espectador(es) são dominantes para a forma e escala de tal galeria [que conterà o trabalho]." (p.93)<sup>26</sup>. Então, a galeria deveria se adequar à maneira com que o artista conduziria os visitantes e o mesmo acontece com as instalações de arte.

Os *Happenings*<sup>27</sup> também propõem consideração semelhante: visitantes que se mesclam à obra, não havendo separação clara entre aqueles e o *performer*. Nas palavras de Kaprow (2003): "esses eventos são essencialmente peças de teatro, no entanto, não convencionais. (...) Não existe então nenhuma separação entre audiência e a ação..." (p. 17)<sup>28</sup>.

Fundamentalmente, estamos lidando com uma mudança desde a arte como objeto para a arte como processo, desde a arte como uma 'coisa' a ser abordada, para a arte como algo que ocorre no encontro entre um observador e um conjunto de estímulos. (Archer et al., 1994, p.26)<sup>29</sup>

Essa aproximação espaço-temporal com o teatro nos leva à crítica de Michael Fried sobre o minimalismo (que também se encaixa perfeitamente aos *Happenings* e *Environments* de Kaprow). Digo que se encaixa perfeitamente concordando com a crítica que o próprio Kaprow (2003) dirige aos minimalistas, que apesar de proferirem uma ocupação e temporização do espaço, muitas de suas obras continuavam centradas nos objetos, não caracterizavam ou modificavam o espaço nem contavam com a participação ativa do observador. (pp.90-94). Essa discussão pode ser contemplada contrapondo os discursos de Robert Morris e Fried.

Morris (1968/1993) enfatiza que o espaço se torna escultural, que ele próprio é parte da representação: "No primeiro caso um circula; no segundo, um é cercado. Essa tem sido uma polaridade contínua entre a experiência escultural e arquitetônica." (p.182)<sup>30</sup>. Fala ainda de uma percepção mais consciente e articulada, que estaria ligada à essa experiência do espaço, requisitando movimento físico e com uma duração (o objeto, antes estático, não poderia ser totalmente captado de uma só vez se integrado ao espaço), e isso só pode ocorrer com a experiência no presente, em

---

<sup>26</sup> Tradução livre. "the movements and responses of the spectator(s) are subject to the shape and scale of that gallery."

<sup>27</sup> Eram eventos espontâneos, feitos em locais não convencionais, escolhidos para proporcionar a atmosfera da obra. Não eram ensaiados, instigavam a participação do público e não tinham um encadeamento narrativo.

<sup>28</sup> Tradução livre. "these events are essentially theater pieces, however unconventional. (...) There is thus no separation of audience and play ..."

<sup>29</sup> Tradução livre. "Fundamentally, we are dealing with a shift from art as object to art as process, from art as a 'thing' to be addressed, to art as something which occurs in the encounter between the onlooker and a set of stimuli."

<sup>30</sup> Tradução livre. "In the first case one surrounds; in the second, one is surrounded. This has been an enduring polarity between sculptural and architectural experience."

tempo real e em um espaço real com características que devem ser levadas em conta. (Morris, 1968/1993, pp.177-182).

A crítica de Fried (1998) contra os preceitos de Morris busca defender a pintura e escultura modernista, com uma exaltação crítica que, a todo momento, separa o minimalismo (ou arte literalista, como ele prefere chamá-la) dessas práticas tradicionais modernistas, pela teatralidade que apresenta. Principalmente porque

o casamento literalista com a condição de um ser-objeto significa nada mais que um apelo por um novo gênero de teatro (...). A experiência da arte literalista é de um objeto em uma situação, tal que, virtualmente por definição, inclui o observador" (Fried, 1998, p.125)<sup>31</sup>.

A experiência do "teatro remete a um senso de temporalidade, do tempo tanto passando como por vir, simultaneamente aproximando e recuando, como se fosse apreendido em uma perspectiva infinita..." (Fried, 1998, p.145).<sup>32</sup>

As questões levantadas por essa discussão, foram expandidas no contexto artístico que se seguiu, com várias manifestações pós-minimalistas, que desprivilegiam o objeto em função de um contexto espacial ou processo específico, como a Land Art, a Arte Povera, os Tableaux<sup>33</sup> entre outros. "Agora, além do mal-estar com as tradicionais categorias de pintura e escultura, foi adicionada uma confusão justamente sobre o que era aquilo que o sujeito estaria olhando." (Archer et al., 1994, pp.23-24)<sup>34</sup>.

As instalações perpetuam essa ideia: "o objeto foi rearranjado, acumulado, sintetizado, expandido, e desmaterializado". (Suderburg, 2000, p.3)<sup>35</sup>. Mais que isso, propõem um ambiente que inclui o observador e o faz vivenciar uma situação.

"A crítica de Fried também registra vários fatores que iluminam as Instalações de arte de uma maneira ampla: a natureza temporal da arte, sua dependência de uma situação particular, e seu foco no observador." (Reiss, 2001, p.xiv)<sup>36</sup>. O próprio Fried (1998), em um artigo posterior completa: "existe um forte paralelo entre instalação e

---

<sup>31</sup> Tradução livre. "the literalist espousal of objecthood amounts to nothing other than a plea for a new genre of theatre (...). The experience of literalist art is of an object in a situation – one that, virtually by definition, includes the beholder." [traduzi objecthood como: a condição de um ser-objeto, pois esse termo composto agrega dois nomes e não tem um significado imediato]

<sup>32</sup> Tradução livre. "Theatre addresses is a sense of temporality, of time both passing and to come, simultaneously approaching and receding."

<sup>33</sup> Cenas montadas que transformavam o espaço da galeria, muitas vezes continham figuras (geralmente esculturas de gesso) que habitavam esse espaço. O visitante continuava a ser um mero observador da cena. "Com o *tableau*, a galeria 'personifica' outros recintos. É um bar (Kienholz), um quarto de hospital (Kienholz), um posto de gasolina (Segal), um quarto de dormir (Oldenburg), uma sala de estar (Segal), um ateliê 'verdadeiro' (Samaras)." (O'Doherty, 2002, p.50).

<sup>34</sup> Tradução livre. "Now, in addition to an unease which the traditional categories of painting and sculpture, there was added confusion over just what it was that one is supposed to be looking at."

<sup>35</sup> Tradução livre. "(...) the object has been rearranged or gathered, synthesized, expanded, and dematerialized."

teatro: os dois atuam para um observador que espera ser imerso de uma vez na experiência sensória/narrativa que o circunda, e também mantêm um grau de identidade como observador." (p.45)<sup>37</sup>.

Essa última observação também foi relatada por Kabakov, que em vários momentos, compara a instalação ao teatro. E foi desenvolvida por Bishop (2005) em seu *Installation art: a critical history*, onde ela, para desenvolver suas categorias de obras, relaciona o visitante a uma experiência diferenciada que joga com dois modelos de sujeito: "o observador literal, que entra dentro do trabalho e um abstrato, filosófico modelo de sujeito que é postulado pela maneira como o trabalho estrutura esse encontro" (p.130)<sup>38</sup>. Considera a todo momento a relação do indivíduo com o espaço configurado.

Voltando agora para a discussão específica sobre institucionalização da Instalação, é importante saber que foi um processo lento, envolvendo questões políticas e ideológicas. Reiss (2001) nos dá um panorama dessa história, desde as primeiras aberturas para instalações "feitas pelo Museu de Arte Moderna [de Nova York], o Museu Judaico e o *Whitney Museum* no final dos anos 1960." (p.110)<sup>39</sup>. É importante destacar o contexto da época, em que os museus tinham uma atmosfera de rigidez quanto à participação do público, além de, em alguns casos, estarem ligados à política e à guerra (Reiss, 2001, p. 70). Assim, apesar dessas aberturas, as Instalações ainda buscavam locais alternativos, por um lado por não interessarem aos museus pois "eram difíceis, até mesmo impossíveis de serem colecionadas e comercializadas." (Reiss, 2001, p.77)<sup>40</sup>. Por outro lado, existia um fervor ideológico contra esses espaços artísticos institucionais. Reiss (2001) reitera que "algumas das instalações mais significantes mostradas nos grandes museus de arte de Nova York durante os anos 1970 continham uma crítica institucional explícita." (p.104)<sup>41</sup>.

Com isso, os espaços alternativos se difundiram como uma solução viável para exibir instalações. "Espaços alternativos não estavam no negócio de vender arte e porque eles não tinham coleções permanentes, podiam ser livres do peso da história

---

<sup>36</sup> Tradução livre. "Fried's critique set down several factors that illuminate Installation art in a broad sense: the temporal nature of the art, its dependence upon a particular situation, and its focus on the beholder."

<sup>37</sup> Tradução livre. "There is a strong parallel between installation and theater: both play to a viewer who is expected to be at once immersed in the sensory/narrative experience that surrounds him and maintain a degree of self-identity as a viewer."

<sup>38</sup> Tradução livre. "This is because installation art plays on an ambiguity between two types of subject: the *literal* viewer who steps into the work, and an abstract, philosophical *model* of the subject that is postulated by the way in which the work structures this encounter."

<sup>39</sup> Tradução livre. "made by the Museum of Modern art, the Jewish Museum and the Whitney Museum at the end of the 1960s."

<sup>40</sup> Tradução livre. "were difficult or even impossible to collect and commodify."

<sup>41</sup> Tradução livre. "some of the most significant installation shown in the major New York art museums during the 1970s contained an explicit institutional critique."

da arte. Eles também ofereciam uma alternativa física às condições primitivas dos museus e espaços de galeria." (Reiss, 2001, p.112)<sup>42</sup>. A autora quando diz condições primitivas, se refere à autoridade dos museus quanto à participação dos visitantes e também à assepsia da *galeria branca*<sup>43</sup>.

Alguns trabalhos isolados foram exibidos em grandes museus, mas somente

no fim dos anos 1970 (...) as pessoas descobriram que eles podiam fazer dinheiro *embalando* [itálico nosso] a cultura alternativa. O desenvolvimento da cultura como mercadoria teve um forte impacto na história da Instalação de arte. Museus começaram a procurar maneiras de acomodar a nova arte, e gradualmente, durante a seguinte década, Instalações de arte deixariam de ser de domínio exclusivo dos espaços alternativos. Renasceria como uma forma tradicionalmente de museu. (Reiss, 2001, p.131)<sup>44</sup>

Kabakov (1995) desenvolve melhor essa ideia e posiciona a atitude dos museus como um contraponto a essa cultura de massa<sup>45</sup>. E, ao contrário de Kaprow, reitera a importância da institucionalização das instalações, considerando que esses locais institucionais executam um papel importantíssimo na potência das obras: nesses locais os visitantes entram na instalação com um "estado de espírito" próprio como que preparados para esse encontro, coisa que os locais não-artísticos não proporcionam, banalizando a experiência. (pp. 272-274).

Alguns problemas que surgiram com a institucionalização das instalações são levantados por Reiss (2001), como a dificuldade de identificar generalizações formais "ninguém [nenhum crítico ou teórico] identifica a mesma lista de convenções." (p.136)<sup>46</sup>. E o problema da autoridade aumentada dos museus, podendo interferir no

---

<sup>42</sup> Tradução livre. "Alternative spaces were not in the business of selling art and because they did not have permanent collections, they could be free of the weight of art history. They could also provide a physical alternative to the pristine conditions of a museum or gallery space."

<sup>43</sup> Também chamada de "cubo branco" por O'Doherty (2002), é o modelo de galeria desenvolvida no modernismo, na primeira metade do sec. XX. Com paredes brancas bem iluminadas, configurando um ambiente fechado distanciando do mundo, asséptico e sacralizado. O templo das artes, que se tornou modelo de galerias e museus.

<sup>44</sup> Tradução livre. "by the late 1970s (...) people had discovered that they could make money by packaging alternative culture. The development of culture as commodity had a strong impact on the history of Installation art. Museums were beginning to look for ways to accommodate the new art, and gradually, over the next decade, Installation art would no longer be the exclusive domain of the alternative space. It would be reborn as a mainstream museum form."

<sup>45</sup> "A cultura de massa é desprovida de historicismo – o museu se torna um acumulador de história, um exemplo vivo da conexão dos tempos. A cultura de massa se afoga, a despeito de sua diversidade, na rotina. O museu se torna uma coleção de inovações e experimentos genuínos. A cultura de massa envolve o indivíduo em uma base comercial – o museu se torna um lugar para demonstração do idealismo genuíno, experimentação, serviços em nome da alta arte, etc." (Kabakov, 1995, p. 273). Tradução livre. "Mass culture is deprived of historicism – the museum became an accumulator of history, a living example of the connection of times. Mass culture drowns, despite its diversity, in the routine. The museum became a collection of genuine innovations and experiments. The mass culture surrounding the individual was built on a commercial basis – the museum became a place for the demonstration of genuine idealism, experimentation, service in name of the high art, etc."

<sup>46</sup> Tradução livre. "no one identifies the same list of conventions."



resultado das obras: "eles fornecem financiamentos para materiais, aumentando o potencial por novas tecnologias e apresentações mais civilizadas." (Reiss, 2001, p.144)<sup>47</sup>.

Hoje as instalações se firmaram, passaram de marginalizadas à institucionalizadas e financiadas, estando presentes em situação de destaque nos importantes museus dedicados à arte contemporânea pelo mundo.

Para terminar, uma última discussão sobre os locais que sediam as instalações me parece importante. Alguns autores vêm discutindo a questão dessa localização, criando definições que se contrapõem ao conceito de instalações *site-specific* (como vimos, a ideia de um local específico estava muito presente na motivação inicial desses trabalhos). Para estas obras, o local onde se instalam era fundamental, e por isso, não deveriam ser transportadas ou remontadas em outros locais.

Em oposição à ideia de *site-specific*, que James Meyer (2000), em seu artigo, nomeia de "*literal site*" [local literal], aparece o conceito de "*funcional site*" [local funcional]. Esse modelo pode ou não incorporar um lugar físico: "é como um local informacional, um palimpsesto de textos, fotografias e gravações de vídeo, locais físicos e coisas: um espaço alegórico (...) o trabalho funcional recusa a intransigência da especificidade dos locais literais." (p.25)<sup>48</sup>. Aí tem-se um modelo que pode existir em vários locais, pode estabelecer trânsitos, interligar espaços... Assim, "postulou um modelo de lugar que é, como o sujeito que passa por ela, móvel e contingente. Fazendo isso, esses trabalhos sugerem nada menos que um deslocamento da noção de '*site-specificity*' gerada em 1960." (Meyer, 2000, p.35)<sup>49</sup>.

Sendo assim, chega-se à noção ainda mais ampla da instalação como organização subjetiva, lidando com assuntos poéticos que não se prendem a especificidades do local, e em conjunção com a subjetividade sensória e perceptiva do visitante. "Evitar hábitos, histórias e políticas locais, permitiu artistas de se moverem do conhecimento objetivo para o subjetivo e pessoal" (Oliveira, Oxley, & Petry, 2004, pp.23-24)<sup>50</sup>

Uma instalação de arte configura ou acentua uma realidade paralela que envolve o sujeito, trabalhando um espaço diferenciado ou vários espaços contíguos,

---

<sup>47</sup> Tradução livre. "they provide budgets for material, allowing the potential for high technology and more polished presentations."

<sup>48</sup> Tradução livre. "It is as an informational site, a palimpsest of text, photographs and video recordings, physical places and things: an allegorical site (...) the functional work refuses the intransigence of literal site specificity."

<sup>49</sup> Tradução livre. "posited a model of place that is, like the subject who passes through it, mobile and contingent. In so doing, these works suggest nothing less than a displacement of the 1960s-generated notion of 'site-specificity'."

<sup>50</sup> Tradução livre. "Eschewing local habits, histories and politics has allowed artists to move from objective knowledge to the subjective and personal."

onde ele deve vivenciar determinadas experiências. Instalações são, enfim, um tipo de obra quase sem regras, focado no visitante, aberto em suas diferentes concepções e interpretações. "A prática da instalação pelo mundo cria uma fertilização artística cruzada, tal que minimiza os efeitos da primitiva vanguarda europeia do século vinte com seus preceitos, e ao contrário, promove hibridações de todo tipo imagináveis." (Rosenthal, 2003, p.86)<sup>51</sup>.

### 1.3 - Instalação e os modos de exibição

*A noção de um espaço de exibição "neutro" foi gradualmente sendo erodido. A história dos locais de exibição é intimamente interligada com a história das instalações de arte em vários níveis. Propriedades físicas dos espaços – a matéria prima, locais "alternativos" e inacabados, ou a primitiva galeria branca – são enormemente importantes para as instalações, onde os espaços se tornam integrados dentro do trabalho.*  
(Reiss, 2001, p.xix)

Existe uma relação muito íntima entre instalação e exibição. "'Instalar' é um processo que deve tomar lugar cada vez que uma exibição é montada; 'instalação' é a forma de arte que percebe os perímetros daquele espaço e o reconfigura." (Suderburg, 2000, p.4)<sup>52</sup>. A história das instalações está intimamente ligada à modificação da maneira de se exibir arte, pode-se dizer também da transformação da maneira de se pensar e se fazer arte.

Brian O'Doherty (2002) nos conta poeticamente a história dessa transformação, a partir dos Salões de Arte do sec. XIX, que tinham paredes cobertas de telas de cima a baixo (segundo ele isso era possibilitado pela composição das obras, com o uso ostensivo da perspectiva, que permitia isolar uma tela da outra com uma simples moldura). Desde os Salões, a parede era o espaço das obras, mas não exercia nenhum papel na composição do espaço. Na galeria branca, a parede aparece, distanciando uma obra da outra e dando uma continuidade à borda das obras modernistas (com o espaço raso, mais achatado das pinturas, as bordas do quadro perdem sua força de demarcação). (pp.5-13). Mas ainda não se integra à obra, como acontece nas instalações.

A galeria branca configura, assim, um espaço neutro que continua a isolar o olho do corpo do observador, como o faz a pintura de cavalete renascentista: "o olho é

---

<sup>51</sup> Tradução livre. "The practice of installation throughout the world creates an artistic cross-fertilization, one that minimizes the effect of the early twentieth-century European avant-garde on current developments and, instead, promotes hybridization of every imaginable kind"

abstraído do corpo estático e projeta-se dentro do quadro como um procurador em miniatura, para viver e verificar as interações de seu espaço." (O'Doherty, 2002, p.9).

O espaço da galeria branca é mais sacralizado e asséptico que os dos antigos Salões de Arte. "Nas galerias modernistas típicas, como nas igrejas, não se fala no tom normal de voz; não se ri; não se come, não se bebe (...)" (O'Doherty, 2002, p.xix). Esse espaço atemporal e impessoal, que nega a ação do visitante, se afasta de todos os preceitos da instalação como espaço contextual, inclusivo, sensório e participativo.

Esse espaço só pode ser útil para as instalações, por ser um espaço fechado, de iluminação controlada, de fácil reconfiguração. E também é claro que comunica "uma quebra entre a instalação e o mundo que está de fora (...) através da atmosfera rarefeita do museu" (Reiss, 2001, p.xix)<sup>53</sup>. O que Kabakov (1995) considera primordial para o efeito da obra (p. 272). Mas as regras dirigidas aos visitantes e a ambientação asséptica (características desses locais) geralmente são modificadas e desconsideradas pela instalação, que se aproxima mais de outras formas de exibição.

Percebe-se que algumas formas de exibição de objetos (outrora não-artísticos), se aproximam do modelo estético e operativo da instalação: não homogênea, sensória, inclusiva do corpo do observador.

o *Wunderkammern*<sup>54</sup>, ou *cabinets de curiosité* (cabines de curiosidades ou maravilhas), e o *Kunstkammern* (salas de coleções de obras de arte e objetos intrigantes) dos séculos dezessete e dezoito têm mais que uma semelhança passageira com a prática contemporânea das instalações de arte. Eles eram coleções idiossincráticas pessoais, privadas, que precederam o estabelecimento dos museus públicos na Europa e são geralmente caracterizados por terem colocado as fundações para o estabelecimento dos museus modernos. (Suderburg, 2000, p.7)<sup>55</sup>

Os artefatos colecionados nas cabines de curiosidade não eram escolhidos por seu valor histórico, artístico ou monetário mas porque "os colecionadores achavam os objetos prazerosos e demonstrativos das 'maravilhas do mundo', quer sejam

---

<sup>52</sup> Tradução livre. "'To install' is a process that must take place each time an exhibition is mounted; 'installation' is the art form that takes note of the perimeters of that space and reconfigures it."

<sup>53</sup> Tradução livre. "a break between the installation and the world outside (...) through the rarefied atmosphere of a museum."

<sup>54</sup> *Wunderkammern* é o plural de *Wunderkammer*, palavra composta, do alemão - wunder: maravilha com kammer: câmara. Na França se chamavam *cabinets de curiosité*.

<sup>55</sup> Tradução livre. "(...) the *wunderkammern*, or *cabinets de curiosité* (cabinets of curiosities or wonders), and the *Kunstkammer* (room-sized collections of art and intriguing objects) from the seventeenth and eighteenth centuries have more than a passing resemblance to the contemporary practice of installation. They were the personal and idiosyncratic collections of private individuals that predate the establishment of public museums in Europe and are often characterized as having laid the foundation for the establishment of the modern museum."

naturais, espirituais ou feitas pelo homem." (Suderburg, 2000, p.7)<sup>56</sup>. As salas eram arranjadas segundo as regras pessoais do colecionador, justapondo todo o tipo de objetos, "incorporavam tudo o que era excessivo, contaminado, e monstruoso, sobre a imaginação descontrolada. Essa falta de homogeneidade é precisamente o que faz do *Wunderkammer* um intrigante precursor para as instalações de arte."(Suderburg, 2000, p.7)<sup>57</sup>.

Ao mesmo tempo que essas cabines (Figura 6) parecem buscar um conhecimento do mundo, elas lidam também com a imaginação e com a visão do colecionador "uma concepção e prática de ordenação emergem dessas coleções que eram receptivas ao bizarro, provocando paixão e incitando ao humor, e enfatizando uma estética da invenção." (Munster, 2006, p.73)<sup>58</sup>.

A aproximação entre a coleção e o visitante é inclusiva do corpo e dos sentidos deste, com uma "ênfase em uma materialidade que reside nas relações entre os objetos produzidos e espectadores." (Munster, 2006, p.81)<sup>59</sup>



Figura 6 - Exemplo de cabine de curiosidade. Frontispiece to Ferrante Imperato, *Historia Naturalae* (Venice, 1672), cortesia da Wellcome Library, London. Retirado de Munster, 2006, *Materializing New media: embodiment in information aesthetics*, p.12.

<sup>56</sup> Tradução livre. "the collectors found the objects pleasing and demonstrative of the 'wonders of the world', whether natural, spiritual, or man-made."

<sup>57</sup> Tradução livre. "embodied everything that was excessive, contaminated, and 'monstrous' about the uncontrolled imagination. This lack of homogeneity is precisely what makes the *wunderkammer* such an intriguing precursor to installation art."

<sup>58</sup> Tradução livre. "(...) a conception and practice of ordering emerged through these collections that was amenable to the bizarre, to provoking passion and inciting humor, and to emphasizing the aesthetics of contrivance."

<sup>59</sup> Tradução livre. "emphasis upon a materiality that resides in the relations produced between objects and viewers."

Sudenburg (2000) relaciona o aspecto monstruoso do *Wunderkammer* a construções extravagantes e inúteis chamadas "folly" [loucura; tolice; insensatez], "construídas principalmente entre 1720 e 1850 por indivíduos, fora das 'normas' institucionais de arquitetura." (p.8)<sup>60</sup>. Os *folly* seriam uma forma expandida, mais arquitetônica das cabines, espécies de monumentos feitos para expor ou proteger determinados objetos: "sua dependência no fetiche, repetição, objetos encontrados, clausura, *assemblage*, e a estética do rejeito, incita sua inclusão na nossa descontroladamente crescente definição de 'instalação de arte'." (Sudenburg, 2000, p.10)<sup>61</sup>.

Definições mais atuais que se relacionam a esse tipo de exibição subjetiva são os museus sentimentais e museus-metáfora, que relacionam memória e história, história e ficção, ciência e arte, realizando uma mistura, um jogo entre essas categorias. "o significado de qualquer exibição é aberto à negociação porque o museu não é simplesmente um lugar de preservação da cultura – ele está envolvido no processo de inventá-la, em uma negociação que lida com cada um e todos os visitantes." (Cooke & Wollen, 1995, p.78)<sup>62</sup>.

Assim, vê-se que essas formas subjetivas, vivas e orgânicas de espaços configurados se relacionam intimamente às instalações de arte e são um modelo estético e operativo mais adequado a essa forma de arte.

#### 1.4 - O Jogo da instalação

Jogo é um conceito que se relaciona às instalações, como forma de articulação dinâmica, induzindo o visitante a uma participação.

O jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta *que é livre dentro dos limites das regras*. Essa liberdade de ação do jogador, essa margem concedida à ação, é essencial ao jogo e explica, em parte, o prazer que ela suscita. (Caillois, 1958/1990, p.28)

Em *Participation*, Claire Bishop define as motivações que impulsionam os artistas a trabalharem com a participação em seus processos artísticos. Aqui nos interessa a questão da ativação do visitante:

---

<sup>60</sup> Tradução livre. "built primarily between 1720 and 1850 by individuals outside the architectural institutional 'norm'."

<sup>61</sup> Tradução livre. "their dependence on fetish, repetition, found objects, enclosure, assemblage, and the aesthetic of refuse prompt their inclusion in our wildly burgeoning definition of 'installation art'."

<sup>62</sup> Tradução livre. "(...) the meaning of any exhibit is open to negotiation because the museum isn't merely a place that preserves culture – it's involved in the process of inventing it in a deal worked out with each and every visitor."

referente ao desejo de criar um sujeito ativado, que seria tornado poderoso pela experiência da participação física ou simbólica. A esperança é que os sujeitos da participação, recentemente emancipados se encontrariam aptos a determinar sua própria realidade social e política. (Bishop, 2006, p.12)<sup>63</sup>

Em outro estudo, Boris Groys (2008) salienta o fato da passividade do observador frente ao uso das mídias eletrônicas. Ele entende a passividade como uma elevação da atenção que entorpeceria os sentidos. Visto isso, pode-se deduzir que essa passividade também aconteça em outras situações, inclusive frente a uma tela de pintura. Por consequência, aposta na construção de instalações como solução para burlar essa passividade.

Um [sujeito] não se concentra mais sobre uma tela solitária, mas vagaria de uma tela para outra, de uma instalação computacional para outra. O itinerário realizado pelo observador dentro do espaço da instalação mina o isolamento tradicional do usuário da internet. (Groys, 2008, p.31)<sup>64</sup>

O autor pontua o percurso e a consciência corporal do observador como sendo fatores importantes nesse panorama. Assim, o espaço geral da obra deve ser estruturado, criando um itinerário, no qual a participação do visitante é direcionada, de certa forma induzindo-o a ações, para que o efeito pretendido se realize. O percurso se afirma um importante componente, entendido como elemento fundamental para a configuração da instalação e ativação do visitante.

Um artista brasileiro que trabalha a ativação do visitante é Hélio Oiticica, que em seus *Núcleos* (ver figura 7), assim como nos *Penetráveis*, elabora passagens labirínticas nas quais a movimentação do sujeito leva-o a se relacionar a formas geométricas, cores, imagens e objetos significativos, fazendo com que esse visitante construa, a partir das sensações, uma noção própria sobre a obra e, muitas vezes, sobre si mesmo.

Da mesma forma, a instalação ARS JOKER, com sua configuração labiríntica, propõe a liberdade de ação do visitante, jogando com suas escolhas na exploração do espaço, e principalmente, com seu comportamento diante da possibilidade de inserção

---

<sup>63</sup> Tradução livre. "(...) concerns the desire to create an active subject, one who will be empowered by the experience of physical or symbolic participation. The hope is that the newly-emancipated subjects of participation will find themselves able to determine their own social and political reality."

<sup>64</sup> Tradução livre. "One no longer concentrates upon a solitary screen but wanders from one screen to the next, from one computer installation to another. The itinerary performed by the viewer within the exhibition space undermines the traditional isolation of the internet user."

de sua imagem na obra. Assim, ele constrói sua vivência do tema, participando e se descobrindo na obra.

A ideia é estabelecer um fluxo de imagens que segue em duas direções: de painéis pintados, configurando e dividindo o espaço, e da criação de um sistema interativo, onde o visitante teria sua imagem efetivamente inserida na obra. Com isso, ele participaria ativamente: sendo induzido à mudança, à pose, experimentando em sua imagem, o fluxo identitário.

Roger Caillois (1958/1990) afirma que "tudo o que é, naturalmente, mistério ou simulacro está próximo do jogo" (p.24). A obra implementa um ambiente misterioso a ser explorado e também lida com uma simulação enquanto encenação, mímica, que se insere enquanto gesto, pose, máscara, no terreno da autorrepresentação. "O prazer é de ser um outro, ou de fazer passar por outro." (Caillois, 1958/1990, p.41). Isso acontece na busca por representar a si mesmo de uma forma ideal.

O visitante se torna parte da instalação, primeiramente sendo submergido no espaço, para tanto, a obra deve ser construída como um ambiente estruturado, que o observador irá investigar, revisitando e redescobrendo as imagens, modificando-as com sua movimentação. Como montagem, a obra cria um universo diferenciado, permitindo uma convivência íntima, sensória do visitante no espaço da obra, situando-o como parte de um universo (de pessoas representadas).



Figura 7 - Hélio Oiticica, Grande Núcleo (Grand Nucleus), 1960-6, © Projeto Hélio Oiticica, Rio de Janeiro, óleo e resina em madeira MDF, dimensões 6.7 x 9.75m. Retirada de Art Tattler International, s.d. Acesso em 10 de setembro, 2012, em <http://arttattler.com/archiveheliooiticica.html>

Em um trabalho de instalação artística, o espaço e a mistura de elementos dentro dela são considerados em seu conjunto como uma entidade singular. A instalação artística cria uma situação em que o observador entra fisicamente, e insiste em ser considerada como uma totalidade singular. (Bishop, 2005, p.6)<sup>65</sup>

Segundo Reiss (2001) "a essência da instalação de arte é a participação do espectador, (...) o observador é requisitado para completar a obra; o significado evolui da interação entre os dois". (p.xiii)<sup>66</sup>. Mark Rosenthal (2003) leva essa definição mais a fundo, chegando a fundir observador e obra: "O tempo e espaço do observador coincidem com o da arte, com nenhuma separação ou dicotomia entre o observador e o objeto." (p.27)<sup>67</sup>. Essa afirmação se aproxima também da discussão de Fried (apresentada anteriormente) sobre teatralidade e imersão na obra.

A fusão entre o visitante e a obra é o que move a cena da instalação: o jogo se apresenta em toda a dramatização do trajeto e se consoma no evento ápice, quando o visitante proporciona a captação de sua imagem e passa a fazer parte da obra.

O percurso é o que proporciona a ação do observador se relacionando à parte física da instalação ARS JOKER. Seu encadeamento é configurado pelo arranjo determinado das telas na montagem, considerando a participação do observador. A definição mais pertinente de itinerário, para conceituar essa seção, é o modelo descrito pelo artista russo Ilya Kabakov, que descreve a organização espacial como forma de construir um drama, uma forma temporizada de experiência.

Sobre a sensação do espaço, Kabakov (1995) enfatiza que:

tendo sentido a atmosfera geral, o observador tem 'permissão' de examinar os detalhes com a oportunidade de 'esclarecer' as circunstâncias. Deve existir um tanto ou alguns desses detalhes, (...) eles são arranjados de modo a interagir entre si, assim, o observador 'é forçado' a retornar novamente à impressão geral, em todo o caso, para sentir sua presença como um pano de fundo ativo. (p.276)<sup>68</sup>.

---

<sup>65</sup> Tradução livre. "In a work of installation art, the space, and the ensemble of elements within it, are regarded in their entirety as a singular entity. Installation art creates a situation into which the viewer physically enters, and insists that you regard this as a singular totality."

<sup>66</sup> Tradução livre. "the essence of installation art is spectator participation (...) the viewer is required to complete the piece; the meaning evolves from the interaction between the two."

<sup>67</sup> Tradução livre. "The time and space of the viewer coincide with the art, with no separation or dichotomy between the perceiver and the object."

<sup>68</sup> Tradução livre. "having felt the general atmosphere, the viewer is 'allowed' to examine the details for additional 'clarifying' circumstances. There may be a lot or a few of these details, (...) they are arranged so that they interact with one another in such a way that the viewer 'is forced' to return again to the overall impression, in any case, to feel its presence as an active background."



O artista vincula ainda, o percurso a uma sequencialização ou narração do tema:

durante o movimento do visitante pela instalação um certo evento é o ponto culminante principal de tal 'jornada', (...) o começo gradualmente conduz a um descobrimento ou experiência central, e as partes finais existem logo após o evento já ter acontecido. (Kabakov, 1995, p. 318)<sup>69</sup>.

Percebe-se que esse espaço deve ter uma configuração tal que permita ao observador mudar o foco de atenção, de detalhes particulares para a instalação como um todo e vice-versa. Pode-se supor que assim, o visitante seria encarregado pelo autor de juntar as peças, e de estabelecer nexos próprios para a narrativa. "A obra, portanto, tem infinitos aspectos, que não somente 'partes' ou fragmentos, pois cada um deles contém a obra inteira, e a revela numa determinada perspectiva." (Eco, 2007, p.64).

### 1.5 - Ativação e consciência

Assunto recorrente nos discursos dos autores tratados neste trabalho, a questão da expansão da consciência, que aconteceria a partir da interação do sujeito com a obra é um aspecto importante a considerar.

Mondloch (2010) afirma que conceitos como interatividade<sup>70</sup> e virtualidade<sup>71</sup>, amplamente usados hoje para os meios digitais, já eram desenvolvidos por vídeo-artistas (em instalações em circuito fechado<sup>72</sup>) no fim dos anos 1960. (p.78). Assim, as características de instalações que usam esse sistema são úteis para entender o que se passa com a inserção programada da imagem do visitante na obra.

---

<sup>69</sup> Tradução livre. "during the viewer's movement around the installation such an event is the main culminating point of such a 'journey', (...) the beginning gradually leads to a main discovery, experience, and the last part of it exists already after the event has already taken place."

<sup>70</sup> "O termo interatividade em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação.(...) A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade do produto." (Lévy, 2000, p.79). Para Pierre Lévy a interatividade tem vários níveis e depende da participação do sujeito no fluxo informacional e também do dispositivo de comunicação: se esse permite diálogos entre um, ou vários participantes, ou se difunde unilateralmente (não permitindo diálogo).

<sup>71</sup> Virtualidade é uma maneira de existir em potência em outro local, "desterritorializado", e engendra um processo que requisita respostas ou atualizações. Segundo Lévy, "é virtual toda entidade 'desterritorializada', capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa em um lugar ou tempo em particular." (Lévy, 2000, p. 47)

<sup>72</sup> "Closed-circuit-installation - Instalação que utiliza uma câmera de vídeo que capta o objeto ou sujeito em determinado espaço, emitindo sua imagem, manipulada ou não, em tempo real ou diferido, para um ou mais monitores." (Giannetti, 2006, p.206).

Ela primeiramente observa que "esses trabalhos baseados em telas obrigam à atenção e disciplinam o corpo do observador (...)" (Mondloch, 2010, p.24)<sup>73</sup>. Depois sustenta que os discursos de artistas e críticos contemporâneos, "convencionalmente entendem que a participação ativa do observador é progressiva supostamente desenvolvendo um observador com poder e criticamente conscientes." (Mondloch, p.25)<sup>74</sup>. Ou seja, a recepção aberta da obra atestaria contra a passividade no momento de consumi-la, mas, como essas instalações "disciplinam" o corpo do observador, podem acarretar, uma forma de submissão do visitante: "por necessitar de um envolvimento ativo do espectador, seja implícito ou explícito, as instalações de arte podem simultaneamente constituir ambientes de respostas passivas controladas." (Mondloch, p.26)<sup>75</sup>.

Assim, apresenta dois pontos de vista críticos, que rivalizam sobre os corredores em circuito fechado de Bruce Nauman: de um lado, os espectadores das obras de Nauman seriam controlados pelo aparato e agiriam por impulso, em inevitável alienação. Por outro, a regulação do corpo seria uma forma de provocação e poderia ser entendida como uma crítica implícita à própria auto-regulação que os aparatos tecnológicos impõem ao sujeito. Pois os visitantes "mesmo rotineiramente e voluntariamente aprisionam sua localização física em relação às câmeras e telas." (Mondloch, 2010, p.34)<sup>76</sup>. (ver figura 8).

E conclui que "existe uma crítica embutida esperada em trabalhos criticamente reflexivos que exploram a relação carregada entre corpos e telas, mesmo fazendo uso de tecnologias que condicionam a atenção." Reiterando que vários artistas, assim como Nauman, "propositalmente exploram essa relação volátil e assiduamente negociam o equilíbrio instável entre participação e regulação, intrínseco aos espectadores de instalações baseadas em telas midiáticas." (Mondloch, 2010, p.35)<sup>77</sup>.

A autora atesta, a partir da obra *Live-Taped Video Corridor* de Nauman (figura 8), uma duplicação sensória do sujeito, que "fazem visível o inacessível: espectadores vêm a si mesmo através dos olhos de outros observadores (isso é, a partir da

---

<sup>73</sup> Tradução livre. "these screen-reliant works oblige attention and discipline viewer's bodies (...)"

<sup>74</sup> Tradução livre. "Contemporary art practice and criticism, profoundly influenced by Marxist critiques of alienation, phenomenological critiques of Cartesianism, and poststructuralist critiques of authorship, conventionally understands the spectator's active participation to be progressive for purportedly engendering an empowered, critically aware viewing subject."

<sup>75</sup> Tradução livre. "by necessitating active spectator involvement, whether implicitly or explicitly, installation artworks may simultaneously constitute environments of controlled passive response."

<sup>76</sup> Tradução livre. "viewers themselves routinely and voluntarily constrain their physical placement in relation to the cameras and screens."

<sup>77</sup> Tradução livre. "there is a prospective criticality embedded in critically reflexive artworks that explore the charged relationship between bodies and screens, even while they make use of coercive technologies of attention. (...) purposefully exploits this volatile relationship and assiduously negotiates the unstable equilibrium between participation and regulation intrinsic to media screen-reliant installation spectatorship."

posição que os outros vêem o sujeito)." (Mondloch, 2010, p.29)<sup>78</sup>.

O visitante se vê como uma representação, mas também tem consciência da relação entre seu corpo e sua imagem na tela: "um fenômeno mútuo informativo e psicologicamente carregado, de conexão entre o corpo que observa e a tela que exhibe" (Mondloch, 2010, p.31)<sup>79</sup>.

A instalação ARS JOKER, propõe um modelo *intermedia*<sup>80</sup> interativo, que comunga desses preceitos, mesclando Pintura e Arte Digital, articulando a vivência de sua temática do sujeito como representação, como veremos mais adiante.



Figura 8 - Bruce Nauman, *Lived Taped Corridor*, 1970. Gesso, câmara de vídeo, dois monitores de vídeo, videocassete, fita de vídeo, dimensão variável ©2002 Bruce Nauman/Artists Rights Society (ARS), New York. Retirada de MIT Press Journals, 2006, *GreyRoom*. Acesso em 28 de Julho, 2012, em <http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/15263810260573245>

<sup>78</sup> Tradução livre. "make visible the inaccessible: spectators see themselves through the eyes of another viewer (that is, from the position from which the Other sees the subject)".

<sup>79</sup> Tradução livre. "a mutually informing and psychically charged phenomenal connection between the viewing body and the display screen."

<sup>80</sup> *Intermedia* é um termo criado para obras contemporâneas que mesclam outras formas de arte para inaugurar um novo tipo. (Inside Installation org. (2004-2007). *Inside Installation Glossary*. Acesso em 28 de julho, 2012, em [http://glossary.inside-installations.org/term.php?term\\_id=2811&ct=1](http://glossary.inside-installations.org/term.php?term_id=2811&ct=1)) Tradução livre. "For the concept that certain contemporary works merge known art forms to inaugurate a new type, use 'intermedia'."

Quando se insere a imagem do visitante na tela digital, a intenção é exatamente dobrar e problematizar sua presença, fazendo com que ele pense a relação entre seu corpo e sua imagem, a partir da "distância entre o corpo do sujeito e as imagens apresentadas em telas desse corpo, o que por sua vez permite aos visitantes uma melhor reflexividade a respeito de suas pessoas físicas em relação ao aparato de mídia usando telas." (Mondloch, 2010, p.39)<sup>81</sup>. Ou seja, alternando sua atenção da representação da tela, para si mesmo, vivencia a situação, visualiza a combinação de sua imagem com a dos outros, percebendo as coincidências e divergências identitárias, podendo sentir a necessidade de posar, buscando uma melhor imagem de si para apresentar aos outros.

Joga-se com o desejo do observador de se ver representado de forma ideal na tela. Posando, seu corpo é aprisionado e encenado, controlado ao se expor voluntariamente a uma situação. É exatamente a partir da vivência dessa situação, em um ambiente propício (o ambiente da instalação), que o visitante deveria atingir a consciência da condição contingente de sua imagem. Ou seja, a partir de uma consciência mais imediata, a corporal (sensorial) pode-se alcançar uma possível consciência da construção de uma imagem, gerada pela instalação (consciência crítica).

A esse contexto, introduzo a contribuição de Umberto Eco (2007), que profetiza que a abertura de interpretação das obras de arte é articulada "dispondo suas formas de uma maneira determinada, e não pronunciando através delas, um conjunto de juízos a respeito de determinado assunto."(p.255). O autor acredita na interpretação livre como uma qualidade das obras contemporâneas e desenvolve um enfoque filosófico dessa discussão também apresentada por Mondloch sobre consciência e alienação.

Considerando que as obras nos impõem uma situação de alienação implícita, Eco (2007) acredita que se pode, através dessa mesma alienação, chegar a uma desmistificação. Assim, o observador "será, de certo modo, agido pela situação, porém tornando-se consciente de sua alienação ele poderá usá-la como um meio para libertar-se." (p.249).

Para terminar, gostaria de pontuar como Bishop (2005) lida com a ativação do sujeito, relacionando esse fato à maneira como a instalação o duplica, fazendo com que ele se sinta descentralizado. Isso seria a base da estimulação de uma consciência aumentada, e se aproxima ao paradoxo explicitado por Eco entre alienação e

---

<sup>81</sup> Tradução livre. "a distance between one's body and screen-based images of that body, which in turn allows viewers a greater reflexivity regarding the relationship of their physical persons to the media screen apparatus."

consciência; mas como trata de modelos de sujeito, se relaciona intimamente às aspirações da obra estudada.

Instalações de arte estão intimamente ligadas às preocupações da teoria pós-estruturalista<sup>82</sup>, e compartilham seu chamado por emancipação. É possível dizer que a insistência das instalações na experiência do observador, busca colocar em questão nosso senso de estabilidade e primazia no mundo e revelar a 'verdadeira' natureza de nossa subjetividade como fragmentada e descentralizada. Ao tentar expor-nos à 'realidade' de nossa condição como sujeitos descentralizados sem fechamento, instalações de arte implicam que temos que nos adequar a esse modelo, e assim mais equipados para negociar nossas ações no mundo e com outras pessoas. (Bishop, 2005, p.133)<sup>83</sup>.

### 1.6 - A instalação *Ars Joker* – Cena de sonho

A obra procura fazer uma declaração por meio da arte, montando uma espécie de culto às identidades múltiplas, com um ajuntamento de personagens alegóricos figurando a temática da representação do sujeito. Nesse contexto, a artista é articuladora de um jogo e curadora de sua coleção, criando um universo de figuras compostas, num espaço de exibição onde o visitante interage, descobrindo as imagens, se espelhando, podendo ainda, efetivamente inserir sua imagem na mostra. As representações parecem fazer parte de um mundo mítico, porém, estão ligadas ao real, em interseção ou confluência com uma realidade. O jogo da arte seria essa perda de limites entre os mundos.

---

<sup>82</sup> "Se refere a um grupo heterogêneo de pensadores que se tornaram proeminentes depois de 1968, particularmente na França, e que inclui Jacques Derrida, Michel Foucault, Julia Kristeva, Jean Baudrillard, Gilles Deleuze, Jean-François Lyotard, assim como figuras transitórias como Roland Barthes e Jacques Lacan. Suas ideias não pertencem a nenhuma escola específica de pensamento, mas podem ser caracterizadas por um desejo de resistir ao discurso fundamentado na metafísica, e na insistência da pluralidade e instabilidade de significação, e o abandono do conceito de sujeito proposto pelo Iluminismo, promovido por Descartes." (Bishop, 2005, introduction notes 2, p.134). Tradução livre. "It refers to a disparate group of thinkers who came to prominence after 1968, particularly in France, and which includes Jacques Derrida, Michel Foucault, Julia Kristeva, Jean Baudrillard, Gilles Deleuze, Jean-François Lyotard, as well as transitional figures like Roland Barthes e Jacques Lacan. Their ideas do not belong to any specific school of thought, but can be characterised by a desire to resist grounding discourse in metaphysics, an insistence on plurality and an instability of meaning, and an abandonment of the Enlightenment concept of the subject put forward by Descartes."

<sup>83</sup> Tradução livre. "Installation art is closely allied to the concerns of poststructuralist theory, and shares its call for emancipation. It is possible to say that installation art's insistence on the viewer's experience aims to thrust into question our sense of stability in and mastery over the world, and to reveal the 'true' nature of our subjectivity as fragmented and decentred. By attempting to expose us to the 'reality' of our condition as decentred subjects without closure, installation art implies that we may become adequate to this model, and thereby more equipped to negotiate our actions in the world and with other people."

A artista propõe um modo de exibição que envolve o visitante e o convida a fazer parte dessa coleção. A imersão no espaço da obra é a primeira regra primordial para a vivência do tema. Em seguida, a inserção da imagem do visitante nessa coleção, proporcionada pelo programa de computador e pela interface (com os aparatos mouse botão, câmara, projetor e tela). Fazendo-o **sentir-se** um sujeito representado, um elemento dessa composição, vivenciando a tensão de se tornar representação, ao mesmo tempo em que é exibido em meio aos outros.

Essas são as duas maneiras de captar o visitante, como explorador do universo de uma coleção e como participante (que é, ao mesmo tempo, um elemento da coleção).

Encontrei na categorização de Bishop (2005) "A cena do sonho" que se baseia na "total installation"<sup>84</sup>, de Ilya Kabakov, uma definição pertinente para a obra. "A ideia de instalação total oferece um modelo muito particular de experiência visual – que não somente imerge fisicamente o visitante em um espaço tridimensional, mas o qual é psicologicamente absorvido também." (p.14)<sup>85</sup>.

A absorção psicológica do visitante é o que se busca, conjugando a exploração do espaço ao jogo da obra. Esta se relaciona aos espaços lúdicos e misteriosos das cabines de curiosidade, de parques, ambientes circenses ou de feiras populares, com espaços característicos construídos para englobar o espectador, se assemelhando mais especificamente às salas de espelhos deformadores (ver figura 9).

A forma de ação da obra é o engajamento intersubjetivo: entre as imagens, os visitantes e as imagens, e dos visitantes entre si. Esse modelo, seria uma maneira de relacionar sujeitos e objetos (telas, espaço configurado), para a vivência do tema e entendimento pessoal da obra. "Esses trabalhos fornecem uma 'situação' de engajamento intensivo que encoraja o conhecimento da contingência do corpo/si mesmo nesse ambiente (...) e assim, correlativamente, do ambiente como vem a significar através da experiência do sujeito corporificado." (Jones, 2000, p.335)<sup>86</sup>.

---

<sup>84</sup> "Três características – a urgência sensorial da percepção consciente, uma estrutura composta e a elucidação do significado através da livre-associação – correspondem precisamente ao modelo de experiência visual encontrado na 'instalação total', como descrita por Kabakov". (Bishop, 2005, p.16). Tradução livre. "three features – the sensory immediacy of conscious perception, a composite structure, and the elucidation of meaning through free-association – precisely correspond to a model of viewing experience found in the 'total installation' as described by Kabakov."

<sup>85</sup> Tradução livre. "the idea of the 'total installation' offers a very particular model of viewing experience – one that not only physically immerses the viewer in a threedimensional space, but which is *psychologically* absorptive too."

<sup>86</sup> Tradução livre. "these works provide a 'situation' of intensive engagement that encourages the acknowledgment of the *contingency* of the body/self on its environments (...) and thus, correlatively, of the environment as it comes to mean through the experience of the embodied subject."

Tais trabalhos são caracterizados por ambos: absorção psicológica e imersão física – o observador não se identifica com um personagem situado na cena, mas é colocado na situação de protagonista. (...) há um forte elemento narrativo em várias dessas instalações discutidas aqui. Ainda porque essas instalações procuram ser um gatilho de fantasias, memórias individuais ou associações culturais na mente do observador, a cena do sonho, carregada de simbologias fornece o modo mais rico e mais pungente de se ligar nossa experiência a esses trabalhos. (Bishop, 2005, p.47)<sup>87</sup>

Explico que a coleção foi desenvolvida nos suportes escolhidos para a figuração: as telas. Telas que organizam o espaço expositivo e se revelam a partir da exploração do visitante. Telas pictóricas executadas pela artista e uma tela digital, fundamental para apresentar a imagem do visitante no jogo de imagens.

Lev Manovich (2001) acredita que o desenvolvimento das novas mídias se deram como reformulações de antigas mídias. Com um processo de transferências de modos de ação de outros meios para os modelos eletrônicos. (p.89). No caso das telas, essa remodelagem fez com que carreguem entre si continuidades e avanços que ele explicita e que são importantes para este estudo.



Figura 9 - Desenho 3D simulando a instalação. Danielle Carvalho, *ARS JOKER*, 2012.

<sup>87</sup> Tradução livre. "Such work is characterised both by psychological absorption and by physical immersion – the viewer does not identify with a character depicted in a scene but is placed in the position of protagonist (...) there is a strong narrative element to many of the installations discussed here. Yet because the installations seek to trigger fantasies, individual memories or cultural associations in the viewer's mind, the symbolically charged 'dream scene' provides the richest and most poignant model of comparison for our experience of these works."

O autor define o modelo primordial de tela como tela clássica, que "exibe uma imagem estática, permanente" (Manovich, 2001, p.103)<sup>88</sup>. Parte dessa definição para apresentar os modelos não-pictóricos. Define como tela dinâmica aquela que "guarda todas as propriedades de uma tela clássica enquanto adiciona algo novo: ela pode mostrar uma imagem mudando no tempo". (Manovich, 2001, p.96)<sup>89</sup> Essa é a tela de cinema. Logo após, apresenta um novo modelo: a tela em tempo real "sua imagem pode mudar em tempo real, refletindo mudanças no referente, como a posição de um objeto no espaço (radar), alguma alteração na realidade visível (vídeo ao vivo) ou a mudança de dados na memória do computador (tela de computador)." (Manovich, 2001, p.99)<sup>90</sup>.

Da mesma forma, na instalação ARS JOKER, as representações migram para a tela digital em busca de um fluxo maior de imagens, onde podem, além disso, funcionar em tempo real, captando e expondo a imagem do sujeito. A tela digital funcionaria ora como tela dinâmica, ora como tela em tempo real, realizando um jogo de imagens que requisita a participação do visitante. Quando ele não se dispõe a participar, a tela dinâmica exibe imagens de arquivo (coleção de imagens da artista) que se alternam, mas quando o visitante resolve apertar o botão (que faz parte da interface interativa), a tela exibe sua imagem.

Manovich (2001) define a tela como o espaço próprio da representação, e "o espaço da representação, tipicamente tem uma escala diferente da escala do nosso espaço normal". (p.95)<sup>91</sup>. O autor, tratando de ambientes virtuais 3D, associa a realidade virtual ao uso de uma escala idêntica ao real, onde a tela teoricamente desapareceria e "o espaço virtual, previamente confinado a uma pintura ou a uma tela de filme, agora abrange completamente o espaço real. Frontalidade, superfície retangular, diferenças de escala, todos acabaram." (Manovich, 2001, p.97)<sup>92</sup>

Na obra em questão, opta-se pelo uso de uma escala próxima ao real, tanto nas telas pictóricas quanto na tela digital, para aproximar o visitante das representações, mesclando as imagens aos observadores (no caso das imagens do visitante, as imagens a seu referente), fazendo com que estas imagens, se mesquem um pouco ao espaço real, como em uma sala de espelhos. Essa atitude não

---

<sup>88</sup> Tradução livre. "the classical screen displays a static, permanent image."

<sup>89</sup> Tradução livre. "This new type retains all the properties of a classical screen while adding something new: It can display image changing over time."

<sup>90</sup> Tradução livre. "its image can change in real time, reflecting changes in the referent, whether the position of an object in space (radar), any alteration in visible reality (live video) or changing data in the computer's memory (computer screen)."

<sup>91</sup> Tradução livre. "the space of representation, typically has a scale different from the scale of our normal space."

<sup>92</sup> Tradução livre. "the virtual space, previously confined to a painting or a movie screen, now completely encompasses the real space. Frontality, rectangular surface, difference in scale are all gone."



pressupõe transformar o espaço para promover uma realidade virtual, tampouco fazer desaparecer as telas, mas auxiliar a imersão do visitante e sua mistura entre os outros personagens e visitantes.

Além disso, as imagens apresentadas na tela digital são simplificadas, como uma maneira de transformar o sujeito em uma imagem gráfica representativa de si mesmo, como um avatar<sup>93</sup>. Essa simplificação gráfica se relaciona à construção das pinturas que, em sua fase inicial, usaram o mesmo conceito de tratamento de imagens. Isso é importante a nível estético, para uma maior unidade entre as telas, e também conceitual, fazendo com que as imagens dos visitantes se aproximem a máscaras de si mesmos.

O objetivo de toda essa configuração é tanto fazer que o visitante tenha consciência de si como protagonista, como também tenha consciência de sua dissolução na obra, que faz parte de um grupo de sujeitos fragmentados que se articulam nesse espaço. Dissolução que Bishop (2005) chama de "descentralização" e explica que:

o que a instalação de arte oferece então, é uma experiência de centralização e descentralização: trabalho que insiste em nossa presença centrada para então submeter-nos a uma experiência de descentralização. Em outras palavras, a instalação de arte não só articula uma noção intelectual de subjetividade dispersa (refletida em um mundo sem um centro ou princípio organizador); ela constrói um conjunto em que o sujeito observador pode experimentar essa fragmentação em primeira mão. (p. 130)<sup>94</sup>.

---

<sup>93</sup> "um avatar é uma representação gráfica de uma pessoa dentro de um ambiente virtual, geralmente usado para manipular informação ou para navegar através de espaços virtuais." (Mondloch, 2010, p.81). Também se nomeiam de avatar as fotos de perfil do Facebook®. Tradução livre. "An avatar is a graphical representation of a person within a virtual environment, often used to manipulate information or to navigate through virtual spaces."

<sup>94</sup> Tradução livre. "what installation art offers, then, is an experience of centring and decentering: work that insists on our centred presence in order then to subject us to an experience of decentering. In other words, installation art does not just articulate an intellectual notion of dispersed subjectivity (reflected in a word without a centre or organising principle); it also constructs a set in wich the viewing subject may experience this fragmentation first-hand."

## **2. Descrevendo a instalação ARS JOKER**

## 2.1 - Entrando na instalação Ars Joker

Primeiramente, ao entrar na sala, vê-se uma conformação de telas de acrílico, translúcidas, iluminadas, pendentes do teto, inclinadas diagonalmente em várias direções, instáveis e frágeis como um castelo de cartas que se desfaz no ar.

As telas carregam figuras míticas, instavelmente duplicadas, coleção de figuras de duas cabeças, como as nobres habitantes das cartas de baralho, intrigantes por si e por seu posicionamento no espaço. Essas estão à altura média do rosto do visitante, e configuram uma espécie de labirinto, com passagens entre as telas que induzem à exploração.

Quase todas as telas são pictóricas, exceto uma delas, a mais instigante: que apresenta um fluxo de imagens projetadas, onde diversos rostos simplificados como máscaras, se intercalam nas duas metades da tela, mudando intermitentemente. Essa tela digital é vista logo ao entrar, e se destaca das outras, por ser a única com imagens brilhantes e em movimento, em preto e branco, piscando sem descanso seu fluxo de imagens.

A curiosidade em explorar esse conjunto faz com que o visitante adentre as passagens configuradas entre as telas inclinadas, elegendo seus próprios caminhos, entre os vários possíveis. Nesse itinerário pode observar de perto as imagens nas telas, percebendo as instabilidades das figuras bipartidas e o caráter dúbio das telas, que apresentam detalhes diferentes dos dois lados de sua superfície. As imagens visam um relacionamento com o visitante, colocando-se em seu caminho, expondo sua fragilidade, sua mutabilidade, convidando-o a descobri-las e a se refletir nelas (na superfície refletora do acrílico).

O visitante explora o espaço até chegar a uma das passagens, exclusiva e estreita, deixando passar somente um visitante por vez, que leva ao âmago da obra – a outra face da tela digital.

A tela está protegida por outras que formam uma espécie de cubículo. O visitante, ao entrar nesse cubículo, enxerga, pela parte de trás da tela translúcida, as imagens que também podem ser vistas pela frente, projetadas na tela. Esse é o espaço do jogo, onde uma interface realiza a interação do visitante com o programa de computador, que controla os periféricos componentes dessa interface: o projetor, a tela digital, uma câmara (*webcam*) e caixas de som, em função de um clique do visitante em um mouse em forma de botão.

Nesse espaço, o visitante avista uma caixa com os dizeres: Aperte o botão. Sobre essa caixa está um mouse em forma de botão. Ao apertá-lo, o programa de

computador ativa a câmara e a imagem do visitante é captada e exibida na parte de cima da tela. O jogo, então, intercala a imagem do visitante com a de outros participantes que continuam a passar na parte de baixo (são as imagens do arquivo da obra, que se iniciou com imagens apropriadas do Facebook®). O fluxo continua e pode combinar duas imagens desse visitante, caso ele aperte mais uma vez o botão de captura.

A mudança de imagens depende de uma programação (ver em 2.5 - Programação e interface), mas considera-se a presença do observador como o motor da obra, é o que reconfigura sua história: fará com que ela se renove a cada novo participante, a partir da aquisição de novas imagens a exibir, pois essas imagens captadas entram para o arquivo da obra e serão exibidas aleatoriamente no fluxo comandado pelo programa.

O visitante se torna imagem e, ciente da presença dos outros visitantes da exposição, pode reagir diante da exibição de sua imagem, vivenciando a pressão de se tornar uma representação, parte da exibição. Qualquer visitante pode também escolher não participar do jogo, mas somente vê-lo em funcionamento, percebendo o movimento dos outros visitantes: vê-los andando entre as telas, ouvir os sons o burburinho de seus comentários, seus passos, risos, entre outras coisas. O único som artificial é o som do obturador da câmara fotográfica, proporcionado pelo programa de computador, ao ser ativada a *webcam*. Com isso, o visitante se relaciona com as imagens, com os outros visitantes, e se conscientiza da situação total da obra. Além de experimentar a obra de dentro do cubículo, também poderá vivenciá-la pelo lado de fora, vendo a imagem de outro participante e ouvindo o som das fotografias dele sendo captadas.

A obra se configura como um circuito a ser explorado, uma sala de imagens refletidas em fluxo com o visitante, uma coleção de figuras instáveis, um ambiente de troca e também de introspecção. A construção de um ambiente diferenciado e isolado depende de diversos aspectos, cuidando especialmente do dimensionamento da sala, iluminação e arranjo dos equipamentos.

## **2.2 - Telas**

Nos relacionamos com o mundo hoje, muitas vezes, através de telas. Vemos, ouvimos, nos comunicamos por elas. Entramos no mundo das telas, tornando-nos imagens de nós mesmos a todo momento. Nelas se insere o desejo de desdobrar nossas imagens, carregá-las de aspectos diversos de nossa personalidade, e fazer

com que elas cheguem cada vez mais longe, e sejam conhecidas por um número maior de pessoas.

As telas são a base material da instalação; é sobre elas e a partir delas que a temática se revela e se torna mais complexa com a associação de dois diferentes tipos de tela: as telas pictóricas e a tela digital.

São 14 telas pictóricas (ver Grupo de imagens B.1, Apêndice B) e uma tela digital. As pictóricas carregam uma representação da temática, com seus personagens duplicados. Uma delas traz uma imagem de apresentação da obra, com os dizeres: ARS JOKER (essa será importante na montagem, como se verá). A digital apresenta um fluxo de imagens nas duas metades da tela e efetiva a participação do visitante, inserindo sua imagem na obra.

Elas são como parceiras na configuração da obra. São modelos de telas que têm características espaço-temporais próprias, mas se contaminam na dinâmica da obra – uma buscando características da outra, no desejo por relativizar, fazendo fluir as imagens representativas dos sujeitos.

Explicando que a Pintura foi a técnica representativa escolhida inicialmente pela artista para desenvolver as figurações (técnica importante e autoral, que está na base histórica da representação), ela estabelece uma rigidez espaço-temporal que tradicionalmente não permite nenhuma movimentação que envolva fisicamente o observador. Explico: seu espaço pode se abrir para além da superfície da tela (com a ilusão perspectiva), mas não envolve o corpo, se misturando ao espaço e o tempo do observador.

As telas pictóricas na obra, então, foram problematizadas para inserir uma duração na imagem. Propõe-se uma tela duplicada, que pode ser vista dos seus dois lados, buscando escapar a essa característica básica da tela de pintura: a imutabilidade da representação, configurando agora, uma temporização, estimulando, com isso, a movimentação do visitante no espaço da exibição.

O emprego do suporte transparente, com o uso de painéis de acrílico, foi o recurso usado para essa **mobilidade temporal**, possibilitando a visualização da imagem de maneira diferenciada dos dois lados da tela. A diferença acontece tendo em vista as etapas da construção da pintura, que foi realizada buscando esse efeito: de um lado, vê-se a primeira etapa da pintura; do outro, a última.

Uma consequência dessa mobilidade do visitante pelo espaço para visualizar todas as facetas das pinturas e da obra como um todo, estabelece uma fuga do olhar fixo sobre elas, trazendo outros pontos de vista. Essa característica é considerada por Bishop (2005) como uma maneira de burlar a contemplação, já que "as múltiplas perspectivas da instalação são vistas para subverter a perspectiva renascentista

porque nega ao espectador qualquer lugar ideal para visualizar o trabalho." (p.13)<sup>95</sup>.

Além disso, as próprias representações, que não exploram a profundidade da perspectiva, conjugado ao fato de se poder visualizar a lateral da tela, confirmam sua materialidade achatada, receptáculo de imagens, enfatizando sua característica de superfície representativa e desmistificando a ideia da tela como janela para espaços ilusórios. A tela é entendida como um objeto no espaço.

As telas pictóricas por serem inspiradas nas cartas de baralho, introduzem o ambiente de jogo e se posicionam no espaço ordenando a mobilidade dos visitantes. As imagens representativas dos sujeitos são os objetos de coleção a serem explorados e atualizados pelos visitantes, instigando-os a circular no ambiente da instalação.

Uma outra característica interessante das telas é o fato de elas terem um lado espelhado, refletindo na superfície brilhante do acrílico, no avesso das pinturas, a imagem do visitante que olha as figuras.

Na tela digital, o jogo de imagens se materializa. Sua inserção na obra tornou-se imprescindível, pois somente com o uso de recursos digitais, a imagem do visitante poderia ser adaptada a um jogo de imagens programado, fazendo com que ele vivenciasse o fato da sua imagem representada e perpetuada pelo arquivo que se memoriza no computador. Essa tela é única na exibição, mas por sua natureza programável, pode transmitir um número indefinido de imagens no tempo, o que a tela pictórica não suporta. Ela é o espaço do fluxo contínuo, do jogo com as identidades.

Primeiramente o fluxo de imagens na tela digital acontece nas duas metades da tela, combinando aleatoriamente imagens do arquivo da obra (ver Grupo de imagens B.2, Apêndice B), nas duas partes, mudando as imagens ora em cima e ora em baixo, de acordo com uma programação. Esse fluxo se refere às identidades narcisísticas ou máscaras, que se comunicam entre si, comungando ou divergindo, mas sempre trocando características nessa experimentação dos modos de ser.

Em outro momento, no qual o visitante chega ao cubículo do jogo, se ele aperta o botão, sua imagem é captada, projetada na metade de cima da tela e gravada no arquivo da obra, inserindo mais imagens para o fluxo que ocorre nessa tela.

---

<sup>95</sup> Tradução livre. "installation art's multiple perspectives are seen to subvert the Renaissance perspective model because they deny the viewer any one ideal place from which to survey the work."

### 2.3 - Percurso: lugar de ação do sujeito

*Os elementos combinados na instalação são pegados um por um [pelo visitante] e lidos simbolicamente como partes metonímicas de uma narrativa.  
(Bishop, 2005, p.16)*

Na instalação ARS JOKER, as telas pictóricas pendem do teto inclinadas e entram no caminho do visitante, fechando a passagem em alguns pontos, fazendo com que ele siga em outra direção. A delimitação deve ser pensada com o objetivo de posicionar estrategicamente a tela digital praticamente no meio do trajeto, para que essa esteja protegida, cercada por outras, permitindo a entrada de somente um observador no que se configurará como um cubículo.

Além disso, a espacialização deve configurar um percurso que permita ao sujeito, logo ao entrar, visualizar a totalidade da instalação, com suas telas pictóricas e a tela digital bem à sua frente. Ele poderá escolher relativamente seus caminhos, descobrindo os detalhes de cada tela que lhe interessar, podendo, em algum momento de sua exploração, chegar ao outro lado da tela digital e completar o percurso. Ou seja, a tela digital estará protegida, mas poderá ser avistada logo ao entrar na sala, aguçando a curiosidade do visitante e fazendo-o explorar o espaço da instalação, ficando totalmente imerso.

A entrada do visitante deve proporcionar uma introdução geral ao clima da obra, uma ambientação do sujeito. Ao explorar as telas, ele vai descobrindo as imagens e se descobrindo (vendo seus reflexos na obra), até chegar à ação determinada pela tela digital, que é o evento central ou cerne da obra, e a saída do visitante, o desfecho.

Visto que a ação do visitante é parte integrante do percurso e considerando que trato de ações previstas e não do que efetivamente pode vir a ocorrer (pois o visitante é livre para agir de outras maneiras, inclusive abandonar o trajeto), faz-se importante enumerar essas ações determinadas pela artista no percurso, para entender as especificidades da obra.

A instalação articula uma diferença de ação do visitante em entrecortadas posições, de acordo com modelos de tela que acionam essas ações. Com as telas pictóricas, o visitante deve se movimentar para perceber as diferenças na imagem, explorando o espaço da exibição. Já no caso da tela digital, o visitante deve permanecer parado em frente a esta para observar as mudanças, enquanto ela funciona como "tela dinâmica", e, ao mesmo tempo, pode se movimentar compassadamente (posando para a câmara), com o objetivo de realizar mudanças em sua imagem na tela, quando ela estiver funcionando como "tela de exibição em tempo real", captando a imagem do visitante e exibindo-a em seguida. Essa movimentação, além de configurar uma dramatização do tema através da determinação de ritmos variados,

também é motor da imersão: o sujeito é o protagonista participante, vivenciando as características da ação representativa nos diferentes modelos de tela. As telas trabalham em sintonia, umas completando e modificando a ação das outras. "Vários artistas e críticos argumentam que essa necessidade de se mover ao redor do trabalho para experimentá-lo, ativa o observador, em contraste com as artes que simplesmente requerem contemplação óptica (as quais são consideradas passivas e imparciais)." (Bishop, 2005, p.11)<sup>96</sup>.

A inserção da imagem do observador, promovendo uma dinâmica na instalação, desempenha um papel importantíssimo, levando-se em conta a relação com seu corpo e a ativação de uma consciência sobre esse corpo, com a interação entre sua imagem e as imagens dos outros.

Nessa etapa, o visitante reconstrói o tema da multiplicidade com seu corpo, experimentando seu próprio devir em imagem (ou as possibilidades que se abrem ao se representar). Esse sujeito pode se reconfigurar, pensar sobre sua imagem, tanto de acordo com seu desejo, quanto pela percepção de qualidades nas imagens dos outros representados nas telas (também tendo consciência do olhar dos outros visitantes). E assim pode representar papéis, produzindo inúmeras imagens de si, e pode, em algum momento, adquirir uma consciência desse processo de alienação narcisística.

O jogo partiria da observação das imagens alheias para pensar sua autoimagem, com a produção de respostas à sua imagem. Ou seja, a imagem é produzida pela participação do visitante, e ele, ao perceber o mecanismo do jogo, tem o poder de continuar produzindo imagens, posar ou não, pensando sobre essas imagens.

O mecanismo da tela digital, embora tenha uma inspiração narcisística, funciona de maneira diferente a um espelho, pois o visitante não se vê o tempo todo refletido em imagem. Ao contrário, vê outros personagens inspiradores, até o momento em que resolve participar e apertar o botão, quando sua imagem aparece e fica fixa até que passe o tempo programado e outra imagem ocupe seu lugar. Seria como pensar a si próprio a partir dos outros, coisa que a todo momento acontece (alteridade na identidade) embora muitas vezes não nos damos conta.

Por colocar em primeiro plano um relacionamento ativo entre o espectador, objetos de mídia, espaços de exibição e espaços em telas, essas instalações de arte midiática geram espectadores incomodados e conscientes de si, explicitamente contingentes sobre a tensão articulada entre o espaço-tempo real e virtual. Estamos simultaneamente aqui e lá, agora e depois. (Mondloch, 2010, pp.75-76)<sup>97</sup>

---

<sup>96</sup> Tradução livre. "Many artists and critics have argued that this need to move around and through the work in order to experience it activates the viewer, in contrast to art that simply requires optical contemplation."

<sup>97</sup> Tradução livre. "By foregrounding an active relationship between the spectator, media objects, exhibition space, and screen space, these media art installations generate a self-conscious and troubled



Assim, esse *observador ativado* poderia desenvolver uma noção sobre a produção de identidades representativas como um processo que provavelmente não tem fim, que se é continuamente configurado pelo olhar dos outros, por atitudes culturais, entre outras coisas, sendo esse processo um ato criativo do próprio visitante, ao pensar sobre sua imagem.

Entendemos portanto que, não somente pela movimentação em si, mas também pelas implicações dela com as diferentes escolhas que o observador tem a liberdade de tomar (como apertar o botão ou não, pousar ou não, tomar outro caminho), podem produzir uma consciência sobre o processo de construção da sua imagem. Ou seja, toda a participação do visitante na obra, tem o objetivo de ativar seu corpo e sua consciência de alguma forma.

## 2.4 - Percurso e Montagem

O modelo estético da instalação propõe um espaço configurado para o sensório, inclusivo do corpo do observador, e que lida com sua memória, suas associações, seus desejos. Assim, esse espaço deve ser pensado idealmente para realizar uma ambientação especial que se aproxime de uma cena de sonho.

A montagem da obra se configura segundo descrito por Kabakov (1995), e a primeira atitude a tomar deve ser a observação da entrada da instalação:

A construção de um espaço preliminar transitório, entre o mundo do museu e o mundo da instalação, é importante para remover, suavizar essa ruptura, e guiar o observador calmamente através dessa transição para dentro desse novo e diferente mundo para ele. (p.258)<sup>98</sup>

Uma ante-sala ou corredor deve ser pensado como estratégia de separação de mundos. Além disso, Kabakov (1995), também se preocupa com a proporção da sala (p.259) e seu isolamento, selando as janelas, separando o mundo da instalação do mundo de fora (p.297). O projeto deve reconfigurar um espaço dado, da melhor maneira possível, adequando-se ao universo desejado pela artista.

O percurso é determinado pela conformação das telas, que se colocam no caminho do visitante fazendo-o mudar de direção. A iluminação deve ser controlada, e o espaço bem dividido para criar esse ambiente significativo.

---

spectatorship explicitly contingent upon the articulated tension between actual and virtual times and spaces. We are simultaneously both here *and* there, both now *and* then."

<sup>98</sup> Tradução livre. "The construction of a preliminary transitional space between the museum world and the world of the installation is important so as to remove, soften this rupture, and to lead the viewer smoothly through this transition into this new and different world for him."

Isso implica em uma organização que antecipe os sentidos e a movimentação do visitante. Posicionando estrategicamente as telas, deixando espaços maiores nas passagens (ver figura 10) e pontuando as luzes nessas passagens, traçando caminhos possíveis, levando-se em conta o itinerário pensado para a obra.

Essa iluminação é especialmente pensada, para chegar à atmosfera da obra: expressiva e misteriosa, com luzes pontuais de lâmpadas pendentes, onde o destaque são as imagens nas telas e as imagens refletidas nelas: a materialidade reflexiva do suporte pictórico brinca com o olhar, inserindo ruídos na pintura, inclusive a própria imagem do observador, que fugidamente passa pela tela. Reflexos partidos, focos de luz, penumbras e sombras difusas são alguns dos efeitos dessa iluminação.

Outro detalhe importante na montagem é a tela pictórica que estará no fundo do cubículo. Esta deverá estar posicionada atrás da tela digital e servirá de fundo para as fotografias dos visitantes que entrarem no cubículo. Assim, a imagem nessa tela deve ter cores claras para não interferir nas fotografias. Decidi então fazê-la como tela de apresentação da obra incluindo uma imagem representativa e os dizeres ARS JOKER. (ver Grupo de imagens B.1, Apêndice B).

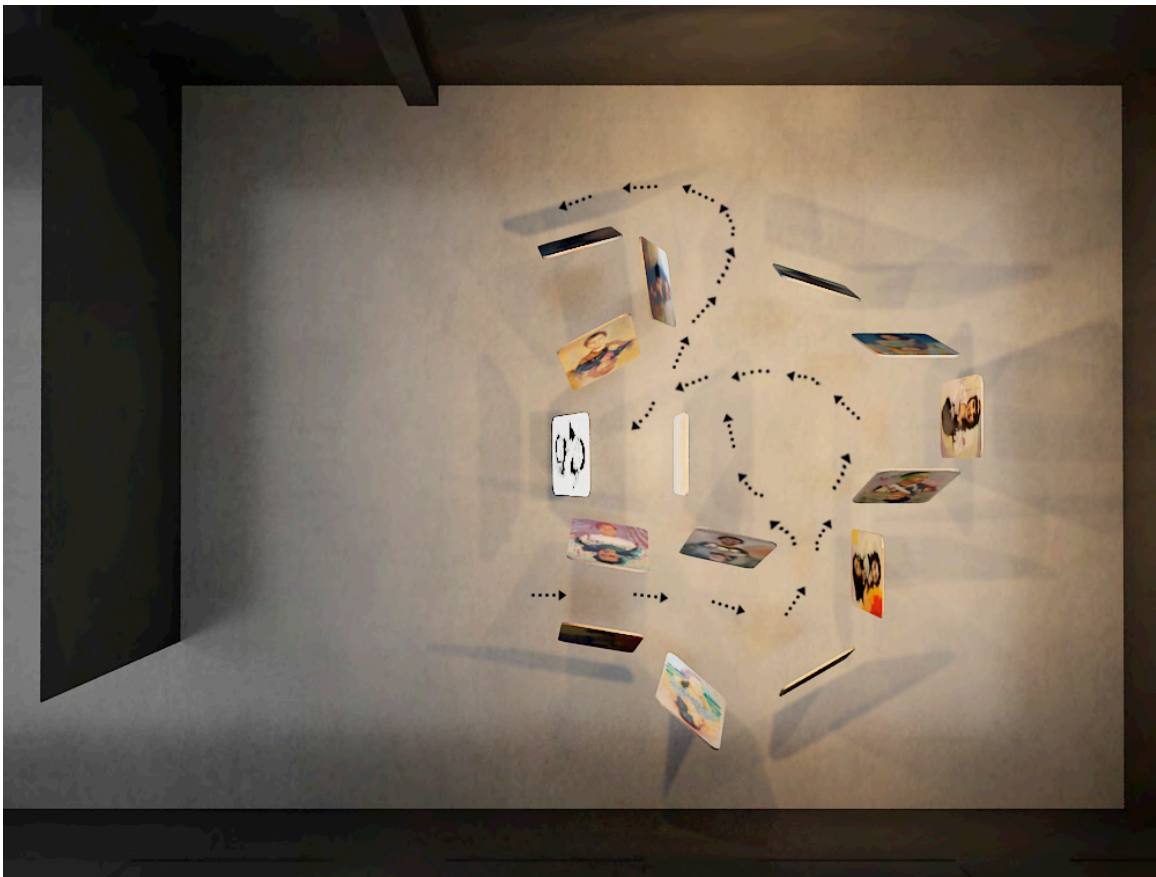


Figura 10 - Desenho 3D dos percursos possíveis do visitante. Danielle Carvalho, *ARS JOKER*, 2012.

As cores do ambiente também influenciam no clima da obra. Preferencialmente, opta-se pelo negro nas paredes e no teto, porque a cor branca reflete muito a luz, não propicia a atmosfera de sonho, e a montagem não se descola do espaço quadrado da sala, perdendo sua força. A parede negra propicia um espaço-universo, despreendido de qualquer caracterização, uma espécie de não-lugar.

A estrutura que ampara as telas são simples fios de nylon, pendurando-as de forma que fiquem inclinadas no espaço e não atrapalhem a passagem do visitante.

A instalação elétrica deve ser o mais camuflada possível, mesmo tendo que seguir um caminho longo até as tomadas, os cabos devem ser escondidos por fitas adesivas ou tapetes. Também devem ser discretos os cabos ligados aos periféricos do computador e o próprio computador terá um local estratégico, dentro do espaço da obra. O ambiente deve ter interferências mínimas desses aparatos, para não desviar a atenção, corrompendo o sonho.

## **2.5 - Programação e interface**

A programação é o que propicia o arranjo da parte efetivamente interativa da obra. Implementa a vivência do tema na tela digital e também tem um aspecto de perpetuação do fluxo ou da coleção de personagens exibidos na obra.

Como se trata de uma coleção, em sua própria essência, busca se organizar e se expandir, e faz uso da tecnologia, automatizando o fluxo de imagens e captando novos personagens para aumentar as combinações, visto que as imagens captadas dos visitantes, vão fazer parte do arquivo da obra e serão exibidas outras vezes na tela digital durante a permanência da exposição.

A vivência do tema é controlada pelo programa, este propicia a temporização do fluxo de imagens, a captura da imagem do visitante, a combinação das imagens nas duas metades da tela e o arquivamento das imagens dos visitantes. Funciona da seguinte forma:

A interface, depois de montada – com o projetor, a *webcam*, o botão, a tela, as caixas de som e o computador ligando-se ao programa – permitirá que as imagens de um arquivo anterior, feito com as fotografias apropriadas dos perfis do Facebook®, sejam exibidas nas duas metades da tela, mudando uma e outra de 3 em 3 segundos. O visitante é compelido a apertar um botão. Quando o aperta, um som de obturador de máquina fotográfica é emitido, sua imagem é captada e posicionada na metade de cima da tela (enquanto em baixo continua o fluxo de imagens alheias), mas essa primeira imagem pode estar ruim, dependendo da posição do visitante em relação à câmara, assim ele, no intuito de acertar sua imagem, provavelmente mudará de

posição e experimentará apertar o botão uma vez mais: a próxima imagem toma o lugar da primeira na parte de cima da tela, essa vai para a metade de baixo e nesse momento entra para o arquivo da obra, podendo ser exibida na tela digital no decorrer do jogo. Ou seja, o visitante deverá apertar duas vezes o botão para ser gravada uma imagem, se ele abandona o jogo logo na primeira tentativa, sua imagem não entra para o arquivo no computador.

A junção das duas imagens do visitante é uma situação instável que pode se manter por 9 segundos, se ele não apertar novamente o botão. Decorrido esse tempo, primeiramente, na parte de baixo, volta o fluxo de imagens (mudando de 3 em 3 segundos), depois, se ainda não apertar durante outros 9 segundos, a tela, volta para a situação inicial de fluxo de imagens nas suas duas metades. Ou, a qualquer momento, se apertar o botão novamente, a câmera capta outra imagem para cima...e assim sucessivamente.

O *loop*<sup>99</sup> é o artifício usado para que a qualquer momento um novo visitante possa iniciar o sistema, sem que seu funcionamento seja abalado. O visitante deve decidir se vai participar e se continua participando. Quanto mais um visitante participa, mais imagens desse visitante o programa deve coleccionar. Essas imagens alimentam o arquivo da obra, e na próxima rodada de troca de imagens, já serão exibidas no fluxo aleatório da tela digital.

Mondloch (2010) trata desse fluxo aberto de trabalhos que não tem ponto de início ou fim (trata na verdade de vídeos, mas esse mecanismo é análogo ao *loop* na programação), como inspiradora de poder e consciência do observador porque "convidam o espectador a entrar no trabalho de arte a qualquer momento no ciclo de projeções e explorar o ambiente pela faixa de tempo que cada espectador julgar apropriado." (p.47)<sup>100</sup>.

## **2.6 - Desenvolvimento da Obra**

### 2.6.1 - Apropriação e arquivo

Como o impulso inicial para o desenvolvimento da temática foi a observação de imagens nos perfis pessoais de usuários da rede social *Facebook*®, constatando a multiplicidade de representações de um mesmo sujeito, o primeiro passo para o

---

<sup>99</sup> Uma sequencia (de imagens, dados, processos) que não tem início nem fim, sempre repetindo os mesmos passos lógicos.

<sup>100</sup> Tradução livre. "to invite the observer to enter the artwork at any point in the cycle of projections and to explore the environment for the length of time each individual spectator deems appropriate."

desenvolvimento da obra foi a apropriação dessas imagens pela artista.

Para coletar essas imagens, primeiramente foi necessário pesquisar as políticas legais do *Facebook*® e descobrir como seria mais viável realizar as apropriações. A seção "Protegendo os direitos dos outros"<sup>101</sup> dos termos legais deixou claro que se deveria criar um espaço para o trabalho dentro do ambiente do *Facebook*®, pedindo permissão e esclarecendo como seriam usadas as imagens, com a postagem de uma política de uso e privacidade redigida pela artista. A melhor maneira encontrada, para tanto, foi a criação de um evento neste site, com uma explicação rápida sobre a instalação, o projeto de mestrado e a política de uso das imagens (Documento B.3, Apêndice B), enfatizando que a autorização seria concedida ao aceitar participar do evento ou ao comentá-lo. Enviei o convite aos amigos virtuais, pedindo ainda que divulgassem para seus amigos.

Obtive, com isso, em alguns dias, mais de cem pessoas interessadas em participar. Julgando já ter obtido um número razoável de participantes, iniciei a coleta de imagens dos perfis, visitando uma por uma as páginas pessoais, salvando e nomeando as fotografias, montando o arquivo de imagens da obra.

Visto que todas elas seriam usadas também na parte digital do trabalho, além de arquivar, padronizei o tamanho das imagens e apliquei um tratamento usando o *Photoshop*®. A padronização do tamanho seguiu uma proporção equivalente à metade do tamanho padrão de tela que seria utilizada em toda a instalação (tanto para as pinturas quanto para a projeção das imagens), pois seriam duas imagens combinadas em cada tela.

Para o tratamento, utilizei um filtro do *Photoshop*®, que transforma todas as cores e tons em um puro preto e branco, compactando as informações das áreas de cores, deixando os rostos com um aspecto gráfico de máscaras. Esse tratamento é fundamental para a realização das pinturas, pela técnica a ser desenvolvida (ver próxima seção). Resolvi padronizar com esse filtro, também a parte digital do trabalho, exatamente pela força desse aspecto gráfico.

O arquivo da obra estava pronto, contando com 215 imagens retocadas e em escala para o uso apropriado nas telas pictóricas e na tela digital. (Grupo de imagens B.2, Apêndice B).

Além do arquivo de imagens, documentei (fotografando a página do evento) todos os participantes que aceitaram ceder sua imagem para a obra, me assegurando contra

---

<sup>101</sup> "5. Protegendo o direito dos outros: 7. Se você coletar informações de usuários, você deve: obter seu consentimento, deixar claro que você (e não o Facebook) é quem está coletando sua informação, e postar uma política de privacidade explicando qual informação você vai coletar e como pretende usá-la." (Facebook (s.d.). *Legal terms*. Acesso em 20 de novembro, 2011, em <http://www.facebook.com/legal/terms>). Tradução livre. "5. Protecting Other People's Rights: 7. If you collect information from users, you will: obtain their consent, make it clear you (and not Facebook) are the one collecting their information, and post a privacy policy explaining what information you collect and how you will use it."

problemas futuros. Para tanto, fotografei várias vezes a janela de participantes, porque os nomes eram exibidos de 6 em 6 nessa plataforma (ver Documento B.4, Apêndice B).

### 2.6.2 - A pintura

Parti então para a seleção das imagens dos participantes a pintar nos painéis da instalação. Essa seleção se baseou unicamente nas imagens, em seus aspectos qualitativos de resolução e composição, e, principalmente, com quais participantes se poderia obter boas duplas combinatórias de imagens (visto que seriam selecionadas duas imagens do mesmo sujeito). A partir de um desenho prévio da instalação, constatei a necessidade de, em média, 13 telas pictóricas para configurar o espaço.

Após a seleção dos 13 participantes, combinei digitalmente as duas imagens de cada participante e iniciei a base do processo de pintura. Utilizando imagens digitais tratadas em preto e branco (ver A.1, Apêndice A), produzi as máscaras que foram aerografadas no suporte de pintura, um artifício muito usado por artistas grafiteiros (ver A.2.1, Apêndice A). Esse processo já havia sido usado por mim anteriormente em outras obras sendo muito satisfatório.

As pinturas deveriam ser feitas em suporte transparente, para permitir serem vistas dos dois lados de maneiras diferentes, ampliando a multiplicidade de informações e movimentação da obra. A partir de testes realizados durante a criação do projeto (ver Tabela B.5, Apêndice B), foram definidos os materiais a serem usados na pintura: suporte acrílico e tinta esmalte.

Durante a compra dos materiais, resolvi usar um acrílico menos espesso e mais econômico, para garantir a viabilidade do projeto, o que acarretou também mudanças em relação à estrutura a ser montada, devido a uma maior leveza e maleabilidade do material, como será explicado mais adiante. A tinta esmalte foi bastante econômica, mas trazia o agravante de ser conseguida somente em algumas cores, fora do sistema de produção de cores especiais em máquinas, que encarece o produto. Mas pude encontrar as cores primárias, o branco e o preto muito facilmente, além de uma incolor, bastante interessante para efeitos de transparência. Todas as pinturas foram feitas da combinação das seis "cores" de tinta.

Arranhei um pouco o acrílico, com lixa 120, para que a tinta agarrasse melhor na superfície. Depois de aplicadas as máscaras com spray, comecei a pintura em cores nos painéis, que seguiram um estilo entre realista e pictórico. Realista por ser muito fiel às cores e formas da fotografia original do selecionado. Esse era o objetivo, para distanciar a máscara inicial do resultado final, diferenciando os dois lados da tela.

Algumas vezes, foi necessário procurar maneiras de amenizar os encaixes entre as imagens, com vestimentas, mistura de cores, entre outras artimanhas, para não romper completamente o equilíbrio instável pretendido pelas formas. Pictórico também, ao se perceber as transparências revelando pinceladas, escorridos e respingos que não foram retocados, etc.

O fato da quantidade reduzida de cores prontas deveria resultar em uma restrição de paleta, o que não aconteceu, tendo em vista a ampla gama de cores conseguida.

A plasticidade final das pinturas foi bastante satisfatória com o material escolhido, mesmo utilizando-se de camadas grossas de tinta, o efeito final é aplastado, bastante plano, ora revelando a superfície do acrílico transpassado pela luz, ora o brilho próprio da tinta. Esse efeito me parece favorável visando manter uma unidade na instalação: entre as telas pintadas em relação à tela iluminada utilizando projeção de imagens.

Realizei em cinco meses as 13 telas dos participantes, e mais uma com a imagem representativa da instalação, com os dizeres ARS JOKER. Encerrada esta etapa, iniciei os estudos para a confecção da estrutura.

### 2.6.3 - Projeto da montagem

A montagem foi pensada tendo em vista uma sala que seria cedida pela Universidade de Évora para a exibição. Inicialmente eu não conhecia o espaço, não tinha nenhuma informação sobre ele. Este deveria adaptar-se ao projeto e, em certa medida, o projeto à sala. Comuniquei-me então com a direção do mestrado, que me encaminhou a um técnico. Fotos do espaço me foram passadas (Grupo de imagens B.6, Apêndice B), além de suas medidas. O técnico também acenou positivamente diante da necessidade de fazer adaptações na sala. Isso foi extremamente importante, pois a reconfiguração do espaço é uma das etapas do projeto de montagem.

Essa sala tinha uma medida exagerada: 20 metros de comprimento por 7 metros de largura. Fazendo desenhos, resolvi que deveria encurtá-la, usando algum tipo de divisória no comprimento, a largura estava dentro dos padrões. A melhor opção seria usar o meio da sala e colocar uma divisão à frente e outra ao fundo, o que possibilitaria um formato ideal com uma ante-sala que não fosse exagerada (Figura B.7, Apêndice B), "um espaço preliminar de transição" como preconiza Kabakov (1995, p.258). Essas divisórias devem ser feitas com materiais econômicos, que serão adquiridos na época da montagem.

Sobre a montagem das telas, anteriormente havia pensado em construir uma estrutura com uma base fixa no chão, montada com canaletas soldadas uma na outra; seria rígida e ampararia as telas, prevenindo qualquer problema de instabilidade e

possíveis acidentes envolvendo visitantes. Mas essa solução (Figura B.8, Apêndice B) mostrou-se dispendiosa e inviável por vários motivos. Primeiramente porque as telas de acrílico, leves e maleáveis, não requerem uma sustentação tão complexa e pesada. Além disso, uma estrutura poderia influenciar negativamente no visual da obra. E ainda, se construída de maneira equivocada, seria um risco maior que qualquer acidente envolvendo as telas acrílicas.

A solicitação anterior, de uma montagem que configurasse um castelo de cartas estruturado e firme, desfez-se, devido à ideia de fluidez proposta pelo tema. Assim, em busca de soluções viáveis, leves e fluidas (as telas agora deveriam estar como levitando no ar), e com o fato da estrutura dever interferir visualmente de forma mínima, todo o projeto anterior se tornou ainda mais inviável.

Uma forma simples e prática seria furar o acrílico permitindo a inserção de finos cabos de nylon nas telas, possibilitando pendurá-las ou tensioná-las prendendo-as ao teto e ao chão no espaço expositivo. Devido à inclinação diagonal dos painéis, a ideia de tensionar os fios tornou-se inviável, pois esses cruzariam o caminho dos visitantes, mas foi possível pendurá-los, amarrando-os ao teto. (ver Figura B.9, Apêndice B).

Pesquisei métodos para pendurar de forma segura as telas. Uma maquete e desenhos 3D auxiliaram no projeto do posicionamento e espaçamento, verificando que o uso de trilhos de alumínio fixados no teto auxiliariam, diminuindo o número de furos na sala e contribuindo para a amarração – projetando pontos estratégicos de amarra (definindo os espaços de passagem) a partir do posicionamento desses trilhos (ver Figura B.10, Apêndice B). Algumas telas foram penduradas em um espaço aleatório para testar a posição dos fios. Com isso, configurei a inclinação das telas, de maneira que os fios não atravessassem o caminho do visitante, apesar de ficarem ao alcance do toque.

Um outro problema detectado na sala foram as luzes fluorescentes brancas de um lado, e as janelas do outro lado e ao fundo, que desprivilegiavam o clima intimista que deveria ser criado. Assim, resolvi tapá-las e manter as luzes brancas desligadas. Uma iluminação pontual, com vários pontos de luz, favorecem uma ambientação misteriosa e cálida (com o uso de lâmpadas incandescentes, amareladas). A iluminação também será auxiliada pelos trilhos, que serão usados para abrigar os fios elétricos e dar sustentação às lâmpadas pendentes (ver Figura B.11, Apêndice B).

O computador deve ser posicionado estrategicamente próximo aos periféricos para evitar um acúmulo de cabos. Foi criada então, uma caixa para abrigá-lo juntamente com as caixas de som dentro do ambiente da instalação. Essa caixa ainda terá a função de apoiar o botão de acionamento da *webcam* (como uma bancada) e ostentar os dizeres "Aperte o botão" (ver Figuras A.3.5, Apêndice A).



A sala ainda tinha algo que não se encaixava ao projeto: o branco das paredes. Essas devem ser pintadas ou forradas em tecido negro, assim como o teto e as divisórias.

Considerando que a montagem tem caráter experimental, com um investimento relativamente baixo para esse tipo de obra, detalhes como o posicionamento dos periféricos, cabos, caixa especial para o computador e principalmente a iluminação devem ser feitos da melhor maneira, seguindo o projeto o máximo possível, dentro das condições da galeria designada pela Universidade e dos custos dos materiais. Explico que o processo explicitado aqui é relativo ao projeto e testes para a montagem, visto que a montagem final ainda não foi executada e será realizada para a defesa da tese.

#### 2.6.4 - A programação

A programação foi iniciada durante as aulas, em uma das disciplinas do mestrado: Projeto I - tecnologia. Nessa etapa pude resolver a questão do tratamento gráfico das imagens, ação que foi automatizada com o uso da linguagem Action Script 3®, utilizando o programa Adobe Flash CS5®.

Com o auxílio do professor Ivan Marino e usando um método de tentativas sucessivas, consegui ajustar essa parte visual do trabalho, então, a câmera captava uma imagem de vídeo que, com a programação, aparecia na tela como se tivesse sido retocada no Photoshop® pelo filtro *Threshold*, aproximando-se às outras imagens retocadas que posteriormente fariam parte do arquivo da obra. Durante os testes pude perceber que essa combinação de comandos dependia da iluminação do local, e mudava, perdendo informações tanto em ambientes muito claros, como em outros muito escuros.

Durante um longo intervalo de tempo (em que me concentrei exclusivamente na pintura e leituras) não me dediquei a essa parte do trabalho; por isso, a retomada foi um tanto complicada. Minha experiência anterior com o programa se limitava a essas aulas e percebi que não tinha conhecimento suficiente para desenvolver uma programação tão refinada.

Comecei então a procurar auxílio profissional, mas para isso, precisava esquematizar como funcionariam os periféricos (nessa etapa, esses seriam projetor, câmera, sensores e tela) de acordo com o visitante. Desenvolvi um roteiro (Figura B.13, Apêndice B), explicando a relação das ações do programa de acordo com a movimentação do visitante no cubículo do jogo. Esse primeiro roteiro considera que a interface se basearia em sensores de movimento e pressão, que comunicariam ao programa as ações do visitante, inclusive dando indicações da necessidade do uso de uma placa controladora, adquirida com o fim de manejar esses sensores.

Com esse roteiro em mãos, iniciei uma busca intensa por programadores, busca que foi dificultada por questões financeiras: os poucos programadores profissionais que encontrei nessa época cobravam muito caro para desenvolverem "projetos desse nível" e os estudantes não entendiam e nunca tinham "mexido" com sensores. Assim, segui para um novo roteiro (Figura B.14, Apêndice B), acreditando poder simplificar o programa sem abdicar dos sensores, modifiquei alguns detalhes: as imagens iniciais de apresentação (*Jokers*) foram retiradas e o tempo de mudança de imagens especificado. Além disso, já procurava uma solução para o sensor físico (de pressão), que seria substituído por um artifício dentro da própria programação, um identificador de rosto, código que vem sendo desenvolvido para uso em Flash CS5®.

Iniciei uma nova busca em vão por programadores, dessa vez envolvendo amigos e conhecidos que estão vivendo fora do Brasil, para que pesquisassem e me passassem contatos de algum profissional. O roteiro foi traduzido para o inglês e para o espanhol e distribuído por email e *Skype*®. Depois de várias negativas, resolvi por fim modificar o que estava problemático, abstendo-me dos sensores, substituindo a comunicação eletrônica por uma mecânica: o visitante deveria apertar um botão quando chegasse à frente da tela, o que captaria sua imagem. Fiz um último roteiro (Figura B.15, Apêndice B), e desenvolvi também um diagrama lógico para facilitar o entendimento dessas ações (Figura B.16, Apêndice B). Comecei uma nova busca, agora mais segura de que essa simplificação era importante, e que provavelmente com ela poderia conseguir um programador.

Enviei novos comunicados para meus contatos e, enfim, consegui uma agência na Argentina disposta a fazê-lo (Kudos Studio). Traduzi o novo roteiro para o espanhol (Figura B.17, Apêndice B) e enviei.

Ao começar a comunicação entre cliente e agência, enviei a parte gráfica que já havia desenvolvido e a primeira coisa que não entenderam foi porque a imagem não "funcionava" no programa deles. Depois de alguns testes, lembrei-me da questão da iluminação, e decidimos que o ajuste da imagem deveria ser feito por mim, no local da exibição, testando a luz e configurando o programa.

Depois do prazo estipulado para a entrega, começaram os testes. Decidimos implementar um som de disparo fotográfico no momento da captura e diminuir os tempos de mudança das imagens. Nesse primeiro teste, alguns outros problemas surgiram: 1) a autorização que o programa pede para usar a *webcam* – só pode ser retirada na segunda vez que é usada naquela máquina; pede-se para memorizar a entrada da *webcam*, depois da primeira rodagem do programa em uma máquina – solucionado. 2) a inicialização automática do programa – este deve ser colocado na lista de inicialização do windows – solucionado (ver memória técnica). 3) A transição das imagens, que estavam passando lateralmente e deveriam

se dissolver umas sobre as outras – solucionado. 4) O click do mouse que só funcionava dentro da área onde estavam as imagens – solucionado.

No segundo teste, o programa não funcionava como esperado, não tinha uma lógica de mudança, as imagens passavam sem nenhum ritmo específico e os tempos não batiam. O programa estava atrelado a um servidor de internet, onde ficavam gravadas as imagens de arquivo e também eram gravadas as novas imagens capturadas pelo jogo. Isso era problemático, pois o ritmo de funcionamento do programa ficava abalado pelas oscilações da velocidade da rede. Decidimos então instalar um servidor local (WampServer) para que o próprio computador funcionasse como servidor. O programador, via um acesso remoto, instalou e configurou esse servidor para que funcionasse em minha máquina, mas esses passos estarão descritos na memória técnica para evitar problemas futuros. Então, problema 5) Configuração de um servidor no computador – solucionado.

No terceiro teste, já com o servidor instalado, o problema foi que esse não se inicializava automaticamente. Então o programador voltou a entrar no computador e configurá-lo. Problema 6) Configuração da inicialização automática – solucionado.

Com tudo solucionado, resolvemos começar testes longos, que duravam todo o dia, para comprovar o bom funcionamento do jogo e também o desempenho do computador. Uma semana de testes comprovou a eficácia do sistema.

Depois de 3 meses e meio de trabalho, o programa estava finalmente funcionando.

#### 2.6.5 - Os materiais tecnológicos

Os materiais tecnológicos já haviam sido listados anteriormente, mas foram modificados devido às novas soluções que foram desenvolvidas principalmente devido aos problemas no desenvolvimento do programa. Os sensores e a placa controladora foram eliminados, e um mouse tipo botão foi requisitado em reposição.

Os materiais devem ser adquiridos de acordo com a necessidade, para testar o programa: a tela translúcida de acrílico, um computador, a *webcam* e o mouse são fundamentais. Os outros materiais são necessários no momento da montagem e serão adquiridos ou emprestados nessa etapa. O projetor, principalmente, por sua fragilidade e preço elevado, será um problema a ser resolvido no momento dos testes de montagem, logo antes da exibição. A lista de equipamentos com as especificações necessárias se encontram no **Apêndice A - Memória técnica** (ver A.2.1 - Requisitos para funcionamento do jogo).

## Conclusão

### A estética da máscara

A visualidade das máscaras vê-se explorada na obra a todo momento, o que se liga à temática da transitoriedade humana, com a exaltação da alteridade na busca por uma identidade peculiar.

As máscaras têm personalidade: são expressivas, arrancam risadas, metem medo, impõem respeito. Na maioria das vezes, apresentam uma expressão enfatizada, destacando características físicas ou estados psicológicos da careta congelada em uma superfície material.

Sua ação é a da simplificação dos traços, buscando o máximo de expressão facial. Os olhos, o nariz, a boca, o formato do rosto são explorados partindo de formas simples. Conseguem ser extremamente expressivas com o mínimo de refinamento formal. O que é fascinante nas máscaras é a diversidade de caretas reconhecíveis e expressivas, mesmo com poucos recursos gráficos.

Na obra, as fotos dos visitantes são transformadas graficamente para serem trabalhadas esquematicamente em ambos os tipos de tela: elas são retocadas, tornando-se imagens simplificadas em preto e branco, expressivas e simples, elevadas à potência de máscaras.

Apesar da força expressiva, o retoque que produz as máscaras tende a uniformizar as figuras, padronizando e despersonalizando. Esse paradoxo é perfeito em se tratando das preocupações da obra, de que a alteridade buscada ao se retratar se transforme em um padrão social e desafie a individualidade do sujeito.

### Universo expandido

*Essas passagens servem para introduzir outros tempos e espaços. Como as antigas galerias parisienses, elas nos conduzem através de outras experiências das dimensões, entre o passado e o presente, o próximo e o longínquo, a pintura e a computação eletrônica. As passagens são o caminho futuro das imagens.*  
(Peixoto, 1999, p.237)

Ao estudar conceitos relacionados à ação do observador no universo da obra, me deparei com questões interessantes que se relacionam de uma certa forma.

O conceito de "dobra" relacionado às artes é interessante e se encaixa perfeitamente a esse campo aberto no qual a instalação trabalha.

Reencontra-se talvez esse gosto de instalar-se 'entre' duas artes, entre pintura e escultura, entre escultura e arquitetura, para atingir uma unidade das artes como 'desempenho' e para incluir o espectador nesse próprio

desempenho (...). Dobrar-desdobrar, envolver-desenvolver são as constantes dessa operação tanto hoje como no barroco. Esse teatro das artes é a máquina viva...(Deleuze, 1988/2011, pp.212-213).

A instalação constrói um discurso dialético sobre os meios de representação, trabalhando a passagem de um modo de representação a outro, procurando relativizar a imobilidade e eternização das representações pictóricas para aproximá-lo à ideia de fluxo e variabilidade das imagens audio-visuais. Ao mesmo tempo, as imagens na tela digital emprestam o congelamento temporário do processo de representação pictórico ou fotográfico.

Na obra, cada prática (ou linguagem) impõe suas características, mas, ao mesmo tempo, acontece uma contaminação dos modos de ação de uma com a outra técnica em sua justaposição na instalação. "Um território é formado por esse trânsito, por essa permeabilidade generalizada, por esse sistema de interações." (Peixoto, 1999, p.238).

A interação entre as linguagens demonstra que as coisas da arte não podem estar separadas em categorias, podem começar de um modo (como nesse caso, que começou como uma obra bidimensional) e se distender, se deslocar para se aproximar à audiência, à vida, ou à intenção mais íntima do artista.

A Pintura imóvel anima um espaço que movimenta pessoas - experimentando uma "cena de sonho": o visitante observa e é observado, é real e é representação. Perde-se e redescobre-se nesse espaço.

A lógica dos desdobramentos explora todos os pontos da temática, estabelece uma continuidade, uma maneira de elevar a ideia de representação à máxima potência: a revelação, vivência do tema, que inclui a virtualização. Esses termos (representação e virtualização) aqui são complementares: um completa o outro, um atualiza o outro.

As coisas só têm limites claros no real. A virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa uma identidade clássica, pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos. Por isso a virtualização é sempre heterogênesse, devir outro, processo de acolhimento da alteridade. (Lévy, 1996, p.25)

A virtualização da imagem do visitante, inserindo suas escolhas, como Lévy (1996) explicita, possibilita um fluxo, uma troca, uma encenação. "A virtualização do corpo não é portanto uma desencarnação mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênesse do humano." (p.33).

O aparato interativo é o que dinamiza a instalação ARS JOKER, dando possibilidades de ampliação da coleção, implementando a inserção efetiva do visitante na obra, fazendo com que vivencie o tema da representação a partir de sua imagem

exaltada na tela digital. "Para artistas ocupados com questões de identidade, essa fusão fundamental de observador e observado é bastante pertinente." (Rush, 2006, p.142). Ela levaria à uma ativação e possível aumento de consciência do observador.

Conclui-se que a instalação dá instrumentos para que o visitante possa desenvolver uma consciência sobre aspectos das imagens (representações pictóricas e representações audio-visuais) e também sobre sua relação com a própria imagem (representada na obra).

É claro que a consciência seria uma consequência desejada pela obra, mas que pode não acontecer efetivamente como esperada, pois cada indivíduo terá suas próprias reações, tirando suas conclusões, e, ao não alcançar um grau mais profundo de interpretação, pode entender a obra de forma equivocada, como diversão ou espetáculo, decaindo em alienação. Isso porque a instalação estudada trabalha baseada na alienação, forçando o visitante a disciplinar o corpo para agradar o olhar e o julgamento do outro, solicita que ele vivencie uma situação alienante, para a partir daí poder construir sua interpretação.

Pode-se perceber que nem toda ativação, com a participação do visitante, leva a uma consciência efetiva (crítica) desses indivíduos e que a consciência depende de interpretação. Uma interpretação pode ser esperada, mas nunca determinada, principalmente com esse modelo aberto de obra. Assim, a alienação ou o desentendimento podem ocorrer e a consciência deve depender tanto da obra, quanto da capacidade do observador em percebê-la.

A problemática da consciência se mostra muito ampla e interessante, sugerindo estudos futuros. Para realmente constatar algo sobre a interpretação da obra pelos visitantes da exibição, uma pesquisa de campo seria o ideal, mas isso não faz parte dos objetivos desse trabalho.

Como já demonstrado, o mais importante na obra é o desejo de inclusão do visitante, que foi o que a moveu para sua configuração formal ampliada (instalação de arte), considerando as ações deste no ambiente. Confirmando o que vários autores afirmam sobre instalações: "o envolvimento do observador com o trabalho é frequentemente tido como instrumento definidor da forma de arte". (Mondloch, 2010, p.25)<sup>102</sup>.

É na aproximação com a vida que a instalação se firma, na dessacralização do espaço da arte, no humano se redescobrimo por uma ligação sensória com a obra: esta não se preocupa com um objeto artístico, mas com a experiência do visitante, com sua participação, liberdade de escolha e de interpretação.

Percebe-se que a instalação está sempre inacabada, pois sua dinâmica se realiza somente com a experiência do sujeito, e que a presença das pessoas na obra é o que a completa, enchendo-a de vida e novas imagens. A obra começa centrada nas representações dos sujeitos e se completa com a experiência do sujeito (visitante) representado.

A estética teatral, a latência do mundo contemporâneo, e a vivência ativa do observador são aspectos que se entrecruzam na obra estudada e que foram ressaltados por esse trabalho de uma maneira abrangente. Esses cruzamentos se mostram extremamente férteis, e aproximam a arte da vida e da experiência.

---

<sup>102</sup> Tradução livre. "The viewer's involvement with the work is often taken to be the defining feature of the art form"

## Referências Bibliográficas

- Agamben, G. (2010). *Medios sin fin: Notas sobre la política* (2ª. Imp, A. G. Cuspinera, Trad.). Valencia: Pre-textos. (Trabalho original publicado em 1996).
- Archer, M., Oliveira, N., Oxley, N. & Petry M. (1994). *Installation art*. Washington, D. C.: Smithsonian.
- Arnheim, R. (1994). *Arte & percepção visual: Uma psicologia da visão criadora* (8ª Ed., I. T. Faria Trad.). São Paulo: Pioneira.
- Baudrillard, J. (1997). *A arte da desapareição* (A. Skinner, Trad.). Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Belting, H. (2011). *A verdadeira imagem* (A. Mourão, Trad.). Porto: Dafne editora.
- Bishop, C. (2005). *Installation art: A critical history*. London: Tate Publishing.
- Bishop, C. (2006). *Participation. Documents of contemporary art*. London: Whitechapel Gallery & The MIT Press.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens – A máscara e a vertigem* (J. G. Palha, Trad.). Lisboa: Cotovia. (Trabalho original publicado em 1958).
- Cooke, L., Wollen, P. (Eds.). (1998). *Visual display – Culture beyond appearances*. New York: The New Press.
- Deleuze, G. (2011). *A dobra: Leibniz e o barroco* (6ª Ed., L. B. L. Orlandi Trad.). Campinas, SP: Papius. (Trabalho original publicado em 1988).
- Eco, U. (2007). *Obra aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas* (9ª Ed., 2ª Reimp., G. Cutolo, Trad.). São Paulo: Perspectiva.
- Fabris, A. (2004). *Identidades virtuais: Uma leitura do retrato fotográfico*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Fried, M. (1998). *Art and objecthood: Essays and reviews*. University of Chicago Press.
- Giannetti, C. (2006). *Estética digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia* (F. P. Silva, Ed.), (M. A. Melendi, Trad.). Belo Horizonte: C/arte.
- Groys, B. (2008). A genealogy of participatory art. In R. Freling (Ed.), *The art of participation-1950 to now* (pp. 18-31). New York: Thames & Hudson.
- Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade* (11ª. ed., T. T. Silva, & G.L. Louro, Trad.). Rio de Janeiro: DP&A. (Trabalho original publicado em 1992).
- Hershman, L. (1990) The Fantasy Beyond Control. In N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Eds.). (2003), *The New Media Reader* (pp. 644 - 647). Cambridge: The MIT Press.



- Jones, A. (2000). The 1970s "situation" and recent installation: Joseph Santarromana's intersubjective engagements. In: E. Suderburg (Ed.), *Space, site, intervention: Situating installation art* (pp. 332-346). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kabakov, I. (1995). *On the "total" installation*. Ostfildern, Germany: Cantz.
- kaprow, A. (2003). *Essays on the blurring of art and life*. (Ed. Exp., J. Kelley, ed.). Berkeley: University of California Press.
- Kelley, J. (1992). Introduction. In A. kaprow (2003), *Essays on the blurring of art and life* (Ed. Exp., J. Kelley, ed.), (pp.xi - xxvi). Berkeley: University of California Press.
- Lévy, P. (1996). *O que é o virtual?* (P. Neves, Trad.). São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. (2000). *Cibercultura* (2ª Ed., 6ª Reimp., C. I. da Costa, Trad.). São Paulo: Editora 34. (Trabalho original publicado em 1997).
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press.
- Meyer, J. (2000). The funcional site; or, the transformation of site specificity. In: E. Suderburg (Ed.), *Space, site, intervention: Situating installation art* (pp. 23-37). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mondlock, K. (2010). *Screens: Viewing media installation art* (Eletronic mediations; v.30). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Morris, R. (1968). The present tense of space. In (1993) *Continuous project altered daily: The writings of Robert Morris* (pp. 175-209). Cambridge: The MIT Press.
- Munster, A. (2006). *Materializing new media: Embodiment in information aesthetics*. Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press.
- O'Doherty, B. (2002). *No interior do cubo branco: A ideologia do espaço da arte*. (C. S. M. Rosa, Trad.). São Paulo: Martins Fontes.
- Oliveira, N., Oxley, N. & Petry M. (2004). *Installation art in the new millennium*. New York: Thames and Hudson.
- Peixoto, N. B. (1999). Passagens da imagem: Pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In A. Parente (Ed.), *Imagem máquina – A era das tecnologias do virtual* (3ª Ed., pp. 237-252). Rio de Janeiro: Ed.34.
- Reiss, J. (2001). *From margin to center: The spaces of installation art*. Cambridge: MIT Press.
- Rosenthal, M. (2003). *Understanding installation art – From Duchamp to Holzer*. New York: Prestel.
- Rush, M. (2006). *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes.
- Suderburg, E. (Ed.) (2000). *Space, site, intervention: Situating installation art*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Villaça, N., góes, F. (1998). *Em nome do corpo*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco.

## **Mídia eletrônica**

Art Tattler International (s.d.). Acesso em 10 de setembro, 2012, em <http://arttattler.com/archiveheliooiticica.html>

Facebook (s.d.). *Legal terms*. Acesso em 20 de novembro, 2011, em <http://www.facebook.com/legal/terms>

Inside Installations org. (2004-2007). *Inside Installations Glossary*. Acesso em 28 de Julho, 2012, em <http://glossary.inside-installations.org/>

Itaú Cultural (2001). *Enciclopédia Itaú cultural de Artes Visuais*. Acesso em 20 de agosto, 2012, em [http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm)

MIT Press Journals (2006). *GreyRoom*. Acesso em 28 de Julho, 2012, em <http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/15263810260573245>

## Índice onomástico

### A

Agamben, Giorgio, 2  
Archer, Michael, 13, 16, 22-23, 27-28  
Arnheim, Rudolf, 21

### B

Baudrillard, Jean, 19, 43 (N.R.)  
Belting, Hans, 18  
Bishop, Claire, 13, 23-25, 29, 35-36,  
38, 42-45, 47, 51, 53-54

### C

Caillois, Roger, 35, 37  
Cooke, Lynne & Wollen, Peter, 35

### D

Deleuze, Gilles, 43 (N.R.), 66-67  
Duchamp, Marcel, 13, 23-25

### E

Eco, Umberto, 39, 42

### F

Fabris, Anna Teresa, 17, 20  
Fried, Michael, 13, 27-28, 38

### G

Giannetti, Claudia, 15 (N.R.), 39 (N.R.)  
Groys, Boris, 13, 36

### H

Hall, Stuart, 18-19  
Hershman, Lynn, 22

### J

Jones, Amelia, 44

### K

Kabakov, Ilya, 13, 29-30, 33, 38-39, 44,  
55, 61  
Kaprow, Allan, 13, 25-27, 30  
Kelley, Jeff, 26

### L

Lacan, Jacques, 18-19, 43 (N.R.)  
Lévy, Pierre, 39 (N.R.), 67  
Lissitzky, El, 23-25

### M

Manovich, Lev, 13, 45-46  
Meyer, James, 31  
Mondloch, Kate, 13, 39-42, 47 (N.R.),  
54, 58, 68  
Morris, Robert, 13, 27-28  
Munster, Anna, 34

### N

Nauman, Bruce, 40

### O

O'Doherty, Brian, 13, 28 (N.R.), 30  
(N.R.), 32-33  
Oiticica, Hélio, 36  
Oliveira, Nicolas de; Oxley, Nicola &  
Petry, Michael, 13, 22, 31

### P

Peixoto, Nelson Brissac, 66-67

### R

Reiss, Julie, 13, 24-26, 28-33, 38  
Rosenthal, Mark, 13, 25 (N.R.), 32, 38  
Rush, Michael, 68

### S

Schwitters, Kurt, 23-25  
Suderburg, Erika, 13, 22, 24-25, 28, 32-  
35  
Sherman, Cindy, 20

### V

Villaça, Nízia & Góes, Fred, 20

### W

Wagner, Richard, 22

\*N.R. - Nota de Rodapé

## **Fragmento biográfico**

Danielle Moreira de Carvalho nasceu em 29 de abril de 1979, em Itabira, Minas Gerais, Brasil. Concluiu o Bacharelado em Programação Visual na Universidade Estadual de Minas Gerais em 2002 e o Bacharelado em Artes Visuais - Gravura, na Universidade Federal de Minas Gerais em 2007. Concluiu também o Bacharelado em pintura, na UFMG, 2010.

Trabalhou como designer independente desde sua primeira graduação. Contratada pela Gerência de Comunicação Social – Secretaria Municipal de Saúde da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, de Outubro de 2007 a Fevereiro de 2009.

Como gravadora, realizou oito exposições coletivas e uma individual. Obteve um prêmio internacional: *Mostra Jovens Gravadores do Mercosul*, no Uruguai. Obteve também 2º lugar na categoria Artes Plásticas, no Concurso Arte no Ônibus, Belo Horizonte, 2006 e participou da 3º *Bienal de Gravura Olho Latino*, em 2007, Atibaia - São Paulo.

Trabalhou como docente, na Universidade Aberta do Brasil, curso de Especialização em Ensino de arte em 2010. Atualmente está cursando o Mestrado em Artes Visuais Intermédia na Universidade de Évora.

## Créditos

### **Instalação ARS JOKER**

Pesquisa e concepção: Danielle Carvalho

### **Implementação do software game.exe**

Kudos Estudio

Localização: Córdoba, Argentina

Site Web: [www.kudosestudio.com](http://www.kudosestudio.com)

Email: [info@kudosestudio.com](mailto:info@kudosestudio.com) , [ventas@kudosestudio.com](mailto:ventas@kudosestudio.com)

Equipe do projeto:

- Direção Geral: Manuel Zarazaga - [Linkedin](#)
- Direção de Produção: Matías Zarazaga - [Linkedin](#)
- Produção e Programação: Jorge Venzón

### **Produção dos planos e imagens 3D da instalação**

Arq. Luciano Diaz

[www.LDarquitectura.com.ar](http://www.LDarquitectura.com.ar)

### **Vídeo de apresentação**

Criação: Danielle Carvalho

Imagens: Luciano Diaz

Fotografia e edição: Luciano Diaz

Tratamento de som: Raimundo Carvalho

Narração: Danielle Carvalho

Trilha sonora: The Stranglers, Golden Brown (trilha sonora de Snatch)

## **Apêndice A - Memória técnica**

## **A.1 - Do arquivo**

O arquivo de imagens (ver Grupo de imagens B.2, Apêndice B) deu apoio tanto às pinturas como ao jogo digital. Primeiramente, fez-se o download de fotografias autorizadas, diretamente dos perfis do Facebook®. Criou-se uma pasta *imagen* para abrigá-las no computador.

Para o tratamento e padronização do tamanho das imagens utilizou-se o Adobe Photoshop CS5 ®:

1) Abriu-se o programa. Em *File / new*, criou-se um documento com a medida de (largura) 16,93 cm x 12,24 cm (altura) e resolução de 150 *pixels/inch*.

2) Abriam-se as fotos e, uma a uma, foi-se copiando para novos *layers* dentro desse arquivo criado.

2) Redimensionou-se uma a uma em seus *layers*.

3) Aplicou-se o filtro em *Image/Adjustments/ Threshold* em todos os *layers*.

4) Salvaram-se as novas imagens tratadas uma a uma, nomeando-as seguindo um padrão, incluindo uma numeração. A primeira chamou-se *img\_1.jpg*, e assim por diante.

## **A.2 - Da pintura**

### A.2.1 - Máscara para Grafitti

Depois de produzido o tratamento das imagens, foram feitos pares combinados. Essas imagens foram usadas para confeccionar as máscaras e iniciar as pinturas. As máscaras foram feitas uma a uma da seguinte maneira:

1) Projetou-se a imagem desejada sobre um papel rígido (do tamanho da tela de pintura).

2) Fez-se o desenho, contornando as áreas em preto que deviam ser recortadas.

3) Recortou-se com um estilete as áreas que devem estar vazadas (que estão em preto no desenho).

4) Posicionou-se essa máscara de papelão sobre o suporte da pintura, fixando-o com uma fita adesiva.

5) O suporte mascarado foi aerografado com spray nas cores preto e chumbo.

6) Depois da secagem retirou-se a máscara.

### **A.3 - Do jogo digital**

#### A.3.1 - Requisitos para funcionamento do jogo

Considera-se que para o melhor funcionamento do programa, deve-se ter um computador com requisitos mínimos para suportar as necessidades gráficas do jogo, combinando-se softwares e periféricos auxiliares, necessários ao projeto da instalação. Obviamente, melhoramentos opcionais, como requisitos de aceleração e computadores mais avançados, só beneficiam o andamento do programa.

##### A.3.1.1 - Requisitos de hardware do computador

Recomenda-se a **plataforma Windows**, pois a configuração de exportação do programa usa essa plataforma (projetos .exe somente podem ser executados em Windows). Além disso a configuração de apoio do computador e do servidor Wamp também foi realizada e testada usando Windows.

- Processador Intel® Pentium® 4 ou AMD Athlon® 64
- Microsoft® Windows® XP; Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate, ou Enterprise; ou Windows 7
- Disco rígido de 7200 RPM
- 2GB de RAM (4GB ou mais é recomendado)
- 50 MB de espaço de disco rígido disponível (para instalar os programas)
- 10 Gb de espaço de disco rígido (para armazenar imagens)
- Opcional recomendado: Placa aceleradora de vídeo – com suporte OpenGL graphics, 1280x900 display (1280x1024 recomendado), 16-bit color, and 256MB of VRAM

##### A.3.1.2 - Requisitos de software do computador

- Adobe Flash® Player 11 – download em <http://get.adobe.com/flashplayer/>
- WampServer – download em <http://www.wampserver.com/en/>  
(Versión PHP 5.x de 32 Bits o 64 Bits (Dependiendo de la versión de Microsoft® Windows®))



#### A.3.1.3 - Periféricos e cabos necessários

- Projetor (recomenda-se um projetor com resolução Full HD Native Real (1920 x 1080 pixels ou mais); 5000 ANSI-Lumens; entradas DVI & HDMI; Zoom & Focos motorizados; Contrast ratio 2000:1 ou mais; Dual lamp, com lâmpadas com menos de 70% de tempo de uso.
- *WebCam* (recomenda-se uma de alta definição - será usada a Microsoft LifeCam Cinema 720p HD Webcam)
- Mouse botão (mouse comum, mas deve ter uma aparência de botão)
- 2 Caixinhas de som de alta potência: 500W RMS Stereo
- Cabo HDMI para ligar projetor-computador 15m
- 2 Extensões elétricas (para ligação elétrica do projetor e computador)
- Opcional recomendado: UPS

## A.3.2 – Roteiro final

### ROTEIRO JOGO DIGITAL - ARS JOKER

A tela ("stage") se divide em duas para receber as imagens combinadas, ocorrendo ações nas duas metades.



1) Quando nenhuma pessoa está interagindo passam imagens de arquivo na tela dividida (mudando uma e outra, 3 segundos cada).



2a) Se a pessoa aperta o botão, capta imagem dela para a parte superior enquanto na parte inferior ficam passando imagens de arquivo mudando continuamente (pasta de arquivos).

(2b) Se ela não aperta o botão por 9s, volta ao primeiro passo.



3a.) Se a pessoa aperta novamente o botão, a imagem dela que estava em cima vai pra a parte inferior e capta outra para a parte superior (Essa imagem de baixo passa a integrar o arquivo de imagens da obra).



3b.) Se a pessoa não aperta mais fica a última imagem que foi captada na parte superior e depois de 9 seg., volta a passar o banco de imagens na parte inferior, mudando continuamente.

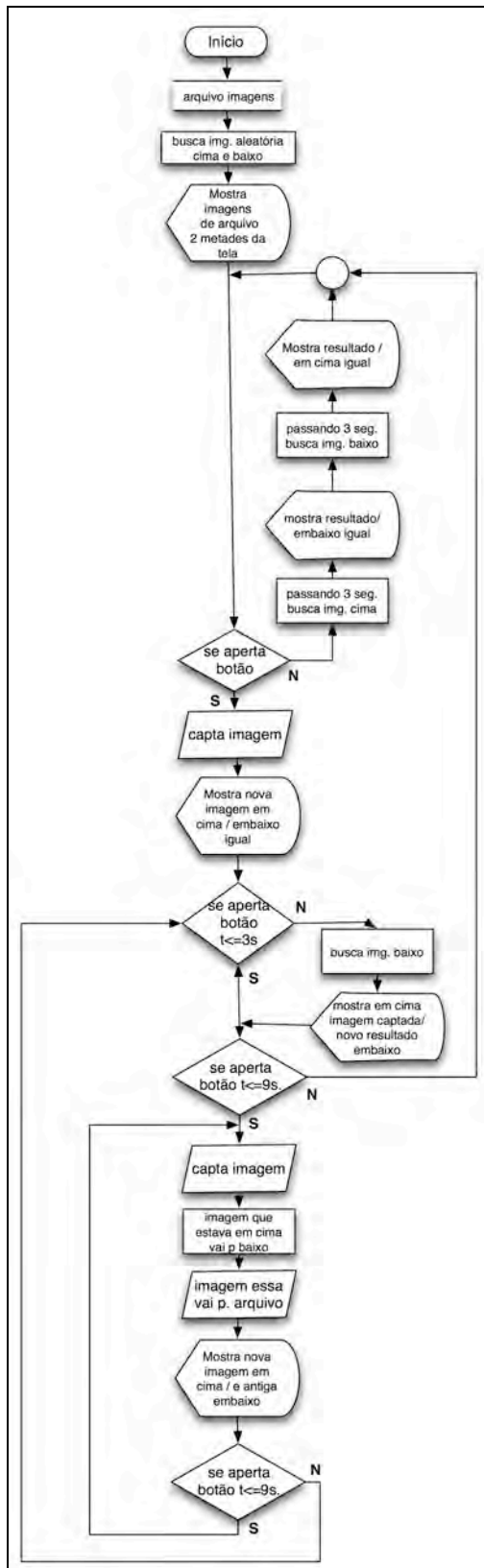


4) Se ela não aperta o botão por mais 9 seg., (total de 18 seg.) some também a imagem do visitante da parte superior, voltando às imagens de arquivo dos dois lados, mudando continuamente de 3 em 3 seg.

FIM

O programa deve ter um autorun, para quando se ligar o comp. ele começar instantaneamente, ou clicando em um ícone simples.

### A.3.3 - Diagrama lógico e Código de programação finais



## Código em ActionScript 3® / Adobe Flash CS5®

```
import flash.events.Event;
import flash.display.Bitmap;
import fl.motion.Color;
import flash.geom.ColorTransform;
import flash.display.DisplayObject;
import flash.media.Video;
import com.adobe.images.JPGEncoder;
import flash.net.URLRequest;
import flash.events.Event;
import fl.transitions.TransitionManager;
import fl.transitions.*;
import fl.transitions.easing.*;
/*--fullscreen---*/
stage.displayState=StageDisplayState.FULL_SCREEN;

/*---global vars---*/
var video:Video;
var camera:Camera;
var Totallmgs=10;
var t1="";
var t2="";
var flag=0;
var img="";
var twBtn="";
var tw:Array = [];
/*---End global vars---*/

/*--Config---*/
//var server="http://difrancoweb.com.ar/naipes/";
var server="http://localhost/naipes/";
var w=1000;
var h=723
/*---end config---*/

/*---INIT---*/
btn.useHandCursor=true;
btn.buttonMode=true;
btn.count=0;
stage.addEventListener(MouseEvent.CLICK,processBtn);
getCantImage();
setupCamera(w,h);

initPasador();
LoadImgDown();
LoadImgTop();

/*---END INIT---*/

function processBtn(e:Event){
    var s= new photo();
    var chanel = s.play();
    if(twBtn!=""){
```

```

        twBtn.removeListener(TweenEvent.MOTION_FINISH, checkBtnTime
    );
    }
    twBtn=new Tween(btn, "alpha", Strong.easeOut,0, 0, 18, true);
    twBtn.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH, checkBtnTime );

    if(flag==0){
        t1.stop();
        takeImage();
        flag++;
    }else if(flag==1){
        var tmp=img;
        t2.stop();
        showImgDown(null,new Bitmap(tmp));
        sendImage(tmp);
        TotalImgs++;
        takeImage();
        t2.start();
    }
}

function checkBtnTime(e:Event){
    trace("ACA");
    twBtn="";
    flag=0;
    initPasador();
}

function initPasador(){
    t1 = new Timer(6000, 0);
    t1.addEventListener(TimerEvent.TIMER, LoadImgTop);

    t1.start();

    if(t2!=""){
        t2.stop();
    }
    t2= new Timer(6000, 0);
    t2.addEventListener(TimerEvent.TIMER, LoadImgDown);
    var tw=new Tween(btn, "alpha", Strong.easeOut,0, 0, 3, true);

    tw.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH, function(){ t2.start();
LoadImgDown(); } );
    btn.tmp=tw;
}

/*Load Camera*/
function setupCamera(w:int,h:int):void {
    camera = Camera.getCamera();
    camera.addEventListener(StatusEvent.STATUS, camStatusHandler);
    camera.setMode(w,h,stage.frameRate);

    video = new Video(w,h);
    video.attachCamera(camera);
}

```

```

    // addChild(video);
}

function camStatusHandler(event:StatusEvent):void {
    // Camera.Muted or Camera.Unmuted -> User's security
    trace(event.code);
}

function takeImage(){
    var imgBD = new BitmapData(video.width,video.height);
    imgBD.draw(video);
    imgBD=changelmg(imgBD);
    img=imgBD;
    showImgTop(null,new Bitmap(imgBD));
}

function sendImage(imagen){
    var imgBD=imagen;

    var je=new JPEGEncoder();
    var imgBA = je.encode(imgBD);

    var sendHeader:URLRequestHeader = new URLRequestHeader("Content-
type","application/octet-stream");

    var sendReq:URLRequest = new URLRequest(server+"upload.php");
    sendReq.requestHeaders.push(sendHeader);
    sendReq.method = URLRequestMethod.POST;
    sendReq.data = imgBA;

    var sendLoader:URLLoader;
    sendLoader = new URLLoader();
    sendLoader.addEventListener(Event.COMPLETE, imageSentHandler);
    sendLoader.load(sendReq);
}

function imageSentHandler(event:Event) {
    var dataStr:String = event.currentTarget.data.toString();
    var resultVars:URLVariables = new URLVariables();
    resultVars.decode(dataStr);

    var imagePath = "http://" + resultVars.base + "/" + resultVars.filename;
    trace("Uploaded to: "+imagePath );
}
/*End camera*/

/*Algoritmo transform image*/
function changelmg(imagen){
    var bd1=imagen;
//bdC.draw(video);//brasil
    //rect area and ancor point for all filters
    var rect:Rectangle = new Rectangle(0,0,w,h);
    var pt:Point = new Point(0,0);

```

```

/*
//Abajo: VIRAR A UN COLOR CON COLOR-TRANSFORM
var ct:ColorTransform = new ColorTransform(.5,.9,.2,.99,1,1,1,.99);
var rect:Rectangle = new Rectangle(0,0,w,h);
bd1.colorTransform(rect,ct);
bd1.colorTransform(rect,ct);*/

//Abajo: DESATURAR IMAGEN CON COLOR MATRIX
// create an array to store your matrix values
//var matrix:Array = new Array(0.309, 0.609, 0.082, 0, 0, 0.309, 0.609, 0.082, 0,
0, 0.309, 0.609, 0.082, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0);
// create a new colourmatrixfilter using the matrix array values

var matrix:Array = new Array();
matrix = matrix.concat([0.3,0.3,0.3,0,0]);// red
matrix = matrix.concat([0.3,0.3,0.3,0,0]);// green
matrix = matrix.concat([0.3,0.3,0.3,0,0]);// blue
matrix = matrix.concat([0,0,0,10,0]); alpha
var filter:ColorMatrixFilter = new ColorMatrixFilter(matrix);
bd1.applyFilter(bd1, rect, pt, filter);

//Adding contrast
//To add contrast, increase red component on red channel, green component on
green channel and blue component on blue channel and decrease all offset values, this
way
var matrix2:Array = new Array();
matrix2 = matrix2.concat([2,0,0,0,3]);// red
matrix2 = matrix2.concat([0,2,0,0,3]);// green
matrix2 = matrix2.concat([0,0,2,0,3]);// blue
matrix2 = matrix2.concat([0,0,0,2,0]);// alpha
var filter2:ColorMatrixFilter = new ColorMatrixFilter(matrix2);
bd1.applyFilter(bd1, rect, pt, filter2);

//var filter3:BlurFilter = new BlurFilter(1, 1, BitmapFilterQuality.HIGH);
//bd1.applyFilter(bd1, rect, pt, filter3);

var blur:BlurFilter = new BlurFilter(.5,1,0);
bd1.applyFilter(bd1, rect, pt, blur);

bd1.threshold(bd1, rect, pt, ">", 0xFF666666, 0xFFFFFFFF);
bd1.threshold(bd1, rect, pt, "<", 0xFFFFFFFF, 0xFF000000);
//bd1.threshold(bd1, rect, pt, ">", 10000000, 0xFFFF66, 0xFF0000, false);
//bd1.threshold(bd2, rect, pt, ">", 12000000, 0x99FF66, 0xFF0000, false);
//bd1.threshold(bd2, rect, pt, ">", 15000000, 0xFFFF66, 0xFF0000, false);

return bd1;
}
/*end algoritmo*/

function loadImage(Imgname){
var myLoader:Loader = new Loader();
var fileRequest:URLRequest = new URLRequest(Imgname);

```

```

        myLoader.contentLoaderInfo.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,
imgError );
        myLoader.load(fileRequest);

        myLoader.contentLoaderInfo.addEventListener(ProgressEvent.PROGRESS,
onProgressStatus);
        return myLoader;
    }

function imgError(e:Event){
    trace("ACA");
}

function onProgressStatus(e:ProgressEvent) {
    // this is where progress will be monitored
    trace(e.bytesLoaded+", "+ e.bytesTotal);
}

function LoadImgTop(e:Event=null){
    var num=Math.floor(Math.random() * TotalImgs) + 1;
    var img2=loadImage(server+"imagen/img_"+num+".jpg");
    img2.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, showImgTop);
}

function LoadImgDown(e:Event=null){
    var num=Math.floor(Math.random() * TotalImgs) + 1;
    var imges=loadImage(server+"imagen/img_"+num+".jpg");
    imges.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, showImgDown);
}

function showImgTop(e:Event,images=null) {
    var bm="";
    if(e!=null){
        var imageLoader:Loader = Loader(e.target.loader);
        bm= Bitmap(imageLoader.content);
    }else{
        bm=images;
    }
    var mc = new MovieClip();
    var tmp="";
    if(this.getChildByName("img_t")){
        tmp=this.getChildByName("img_t");
        tmp.name="imb_t_back";
        //var t=new Tween(tmp, "alpha", None.easeInOut, 1, 0, 1, true);
        //tw.push(t);
        //t.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH, function(){
removeChild(getChildByName("imb_t_back")); });
    }
    bm.height=548.5;
    bm.width=768;
    bm.x=0;
    bm.y=0;
    mc.name="img_t";
}

```



```

mc.addChild(bm);
this.addChild(mc);
if(tmp!=""){
    var t=effect(tmp,mc);
    tw.push(t);
    t.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH, function(){
removeChild(getChildByName("imb_t_back")); });

    }else{
        tw.push(new Tween(bm, "alpha", None.easeInOut, 0, 1, 1, true));
    }
    //tw.push(new Tween(bm, "alpha", None.easeInOut, 0, 1, 1, true));

    setChildIndex(mc,0);
}
function showImgDown(e:Event,images=null) {
    var bm="";
    if(e!=null){
        var imageLoader:Loader = Loader(e.target.loader);
        bm= Bitmap(imageLoader.content);
    }else{
        bm=images;
    }
    var mc = new MovieClip();
    var tmp="";
    if(this.getChildByName("img_d")){
        tmp=this.getChildByName("img_d");
        tmp.name="imb_d_back";
        //var t=new Tween(tmp, "alpha", None.easeInOut, 1, 0, 1, true);
        //tw.push(t);
        //t.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH, function(){
removeChild(getChildByName("imb_d_back")); });
    }
    bm.height=548.5;
    bm.width=768;
    mc.name="img_d";
    bm.rotation=180;
    mc.x=768;
    mc.y=548.5*2;
    mc.addChild(bm);
    this.addChild(mc);
    if(tmp!=""){
        var t=effect(tmp,mc);
        tw.push(t);
        t.addEventListener(TweenEvent.MOTION_FINISH, function(){
removeChild(getChildByName("imb_d_back")); });

    }else{
        tw.push(new Tween(bm, "alpha", None.easeInOut, 0, 1, 1, true));
    }
    //tw.push(new Tween(bm, "alpha", None.easeInOut, 0, 1, 1, true));
    setChildIndex(mc,0);
}
}

```

```

/*END LOAD IMAGE*/

/*Efect*/
function effect(mc_prev, mc_next){

    var prevMc:Object;
    prevMc = mc_prev;
    var myTM:TransitionManager = new TransitionManager(prevMc as MovieClip);
    myTM.startTransition({type:PixelDissolve, direction:Transition.OUT, duration:1,
    easing:None.easeOut, xSections:200, ySections:200});

    var myTween = new Tween(prevMc,"alpha",Regular.easeIn,1,0,1,true);

    var nextMc:Object;
    nextMc = mc_next;

    myTween = new Tween(nextMc,"alpha",Regular.easeInOut,0,1.5,1,true);

    return myTween;
}
/*End Efect*/

/*-----Cant imagen disponibles-----*/

function getCantImage(){
    var loader:URLLoader = new URLLoader();
    loader.addEventListener(Event.COMPLETE, UpdTotalImg);
    var peticion:URLRequest = new URLRequest(server+"TotalImage.php");
    loader.load(peticion);
}

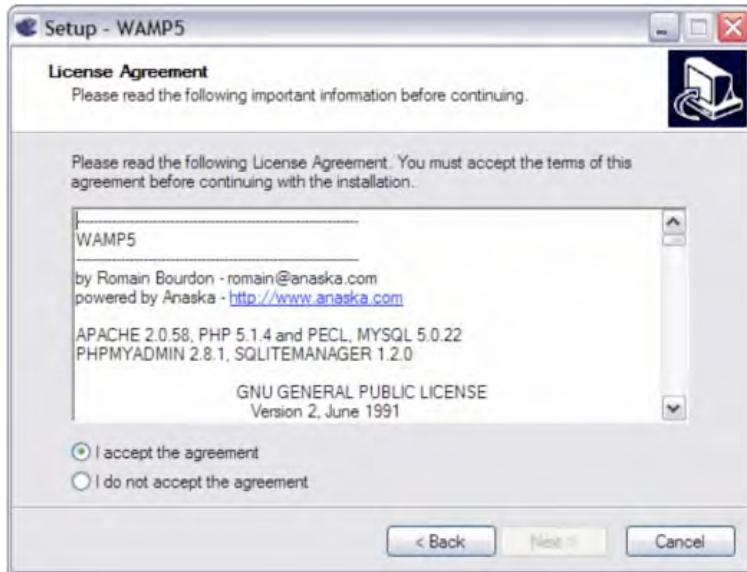
function UpdTotalImg(e:Event){
    Totalmgs=e.target.data;
}
/*-----end Cant imagen disponibles-----*/

```

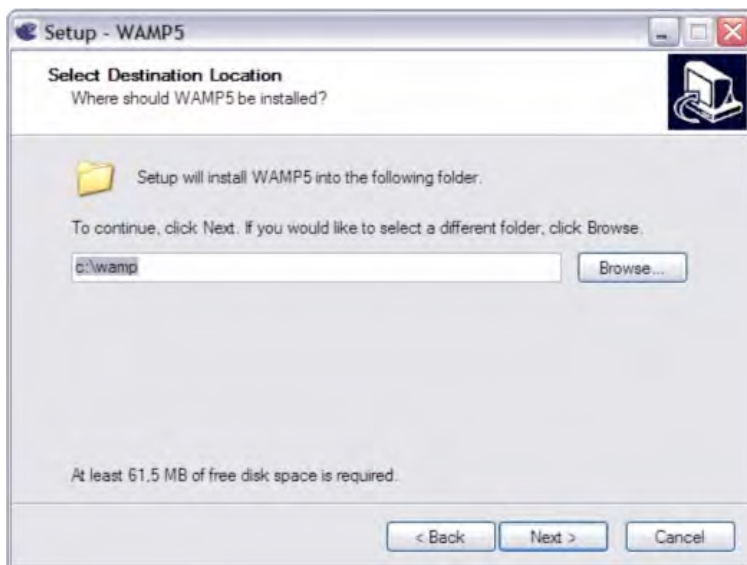
#### A.3.4 - Passos para a inicialização do jogo

##### A.3.4.1 - Instalação e configuração do servidor Wamp

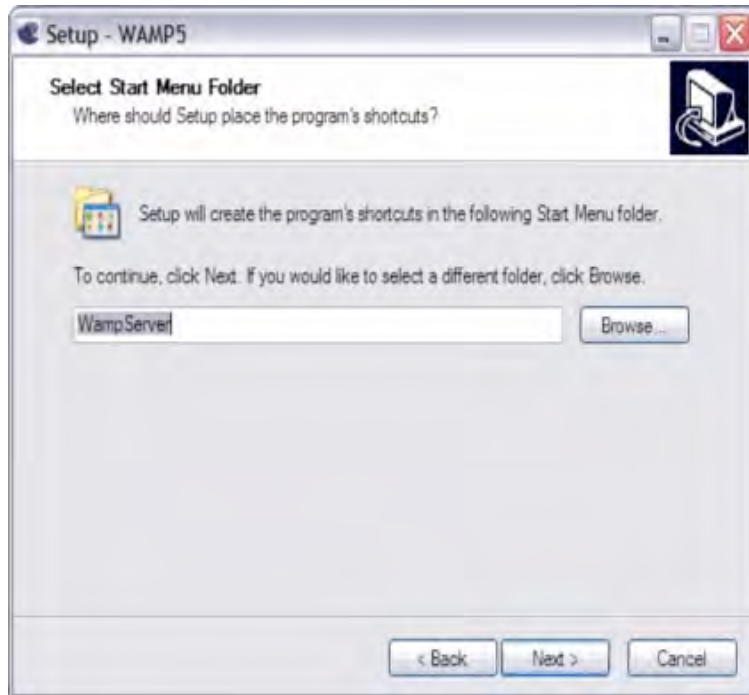
- 1) Baixar o instalador em <http://www.wampserver.com/en/> (Versión PHP 5.x de 32 Bits o 64 Bits (Dependiendo de la versión de Microsoft® Windows®))
- 2) Assim que tiver o instalador na área de trabalho, fazer um duplo clique e se inicia a instalação.
- 3) Aparece uma tela de boas vindas, clicar em "Next".
- 4) A segunda tela é para aceitar os termos do software. Clique na opção "*accept the agreement*", e clique em "Next".



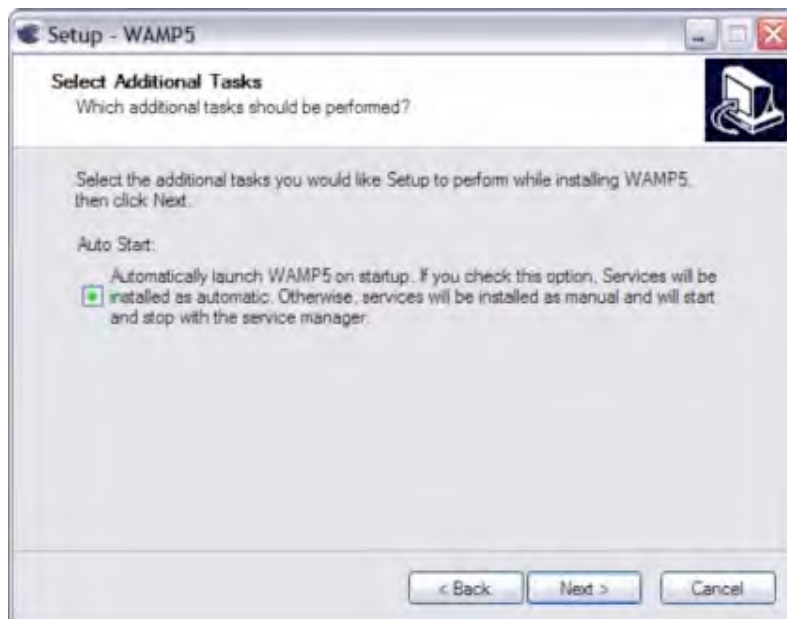
5) A próxima tela nos pergunta onde queremos guardar o programa, nesse caso vamos guardar no diretório principal do disco local. Clicar em Browse e buscar o disco C:/ clicar em OK e quando voltar à tela deve estar como na imagem abaixo, clicar em "Next".



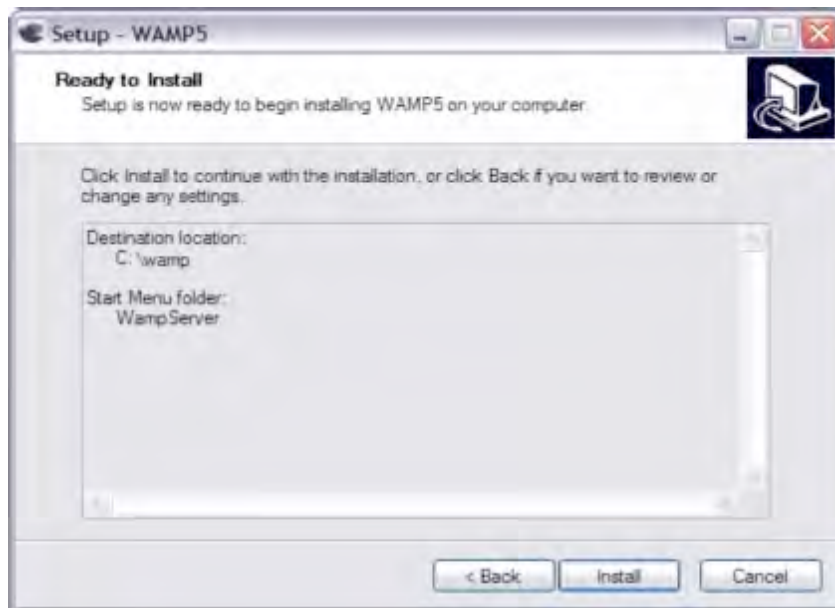
6) Agora devemos escrever o nome que queremos que apareça na lista Todos os programas do menu Iniciar, deixá-lo como está (ver janela abaixo) e pulsar "Next".



7) Aqui podemos selecionar a opção *Auto Start* para que o programa se execute assim que iniciamos o windows; isso é recomendado visto nos interessa a auto-inicialização. Pulsamos "Next" para seguir.



8) Na próxima janela, fazer um clique em "Install" e a instalação começa.



9) Antes de se completar a instalação ele pergunta onde queremos situar a pasta "localhost". Essa pasta é importante, dentro dela serão gravadas as imagens. Assim, vamos deixar como aparece na instalação; a pasta www vai dentro de wamp como "localhost". (ver imagem abaixo)



10) Agora o instalador pergunta qual navegador deverá ser usado com o programa; isso não importa para rodar o jogo, então deixar a opção que aparece, que é o *Internet Explorer* ou pode-se buscar um navegador de sua preferência.

11) A última pergunta é se queremos executar o programa logo que fechamos o instalador. Marcamos essa opção e clicamos em "*Finish*".

#### A.3.4.2 - Inicialização automática do servidor Wamp

- 1) Ir no botão iniciar (no canto esquerdo inferior da tela) / Todos os programas
- 2) Buscar na lista uma pasta chamada "Inicializar"
- 3) Clicar com o botão direito sobre essa pasta e clicar em abrir.
- 4) Busque na área de trabalho o ícone do servidor Wamp (que se criou durante a instalação desse software) e arraste (ou copie e cole) esse ícone para **dentro da pasta Inicializar**.

Se o ícone do servidor Wamp não está na área de trabalho, verifique em Iniciar / Todos os programas, se na lista aparece uma pasta WampServer. Se não, instale novamente o programa. Se sim, abra essa pasta (com o botão direito e abrir), copie o ícone "*start WampServer*" e cole na pasta Inicializar.

#### A.3.4.3 - Instalação do jogo e localização de pastas e arquivos

1) Depois de instalado o servidor, na seguinte localização *c:/wamp/www/* deve-se criar uma pasta chamada "naipes" – clicar com o botão direito, ir em Novo/Pasta, depois clicar sobre a nova pasta e renomear.

2) Nessa pasta (*c:/wamp/www/naipes*) deve-se copiar todos os arquivos do jogo, que estarão no CD de projeto da instalação<sup>1</sup>, em uma pasta com o nome (naipes).

A pasta naipes deve conter os seguintes arquivos:

- Programa Game
- Pasta *Imagen* (com todas as imagens do arquivo da artista)
- Arquivo *cambiarnombre.php*
- Arquivo *TotallImage.php*
- Arquivo *upload.php*

#### A.3.4.4 - Inicialização automática do programa game.exe

1) Primeiramente deve-se criar um atalho ao arquivo *Game.exe*: ir na pasta *c:/wamp/www/naipes* e fazer um clique com o botão direito no ícone *Game*, ir em "Criar atalho"

2) O ícone do atalho vai aparecer dentro dessa mesma pasta, mas devemos arrastá-lo para a área de trabalho, depois

---

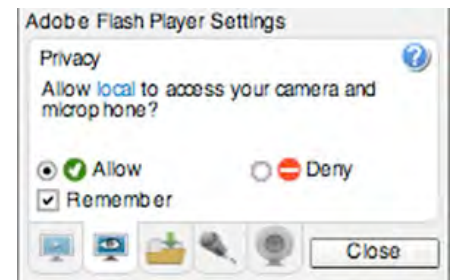
<sup>1</sup> Esse está anexado ao Apêndice B da tese.

3) ir em Início/ Todos os programas / buscar na lista a pasta chamada "Inicializar", clicar com o botão direito sobre essa pasta e em abrir.

4) Copiar o ícone de Game que esta na área de trabalho e colar dentro da pasta "Inicializar" (é melhor copiar-colar que arrastar, assim ficamos com um atalho para o jogo também na área de trabalho, caso ele não se inicie sozinho).

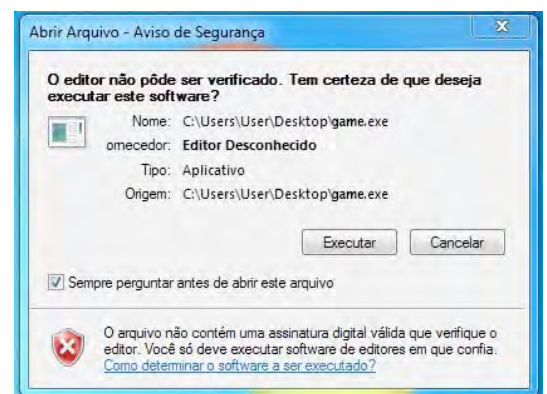
#### A.3.4.5 - Pedido de autorização de uso da câmera

Na primeira vez que o programa for usado em um computador, este pedirá uma autorização para usar a webcam. Para memorizar a autorização e fazer com que o programa se inicie automaticamente da próxima vez, clique no segundo botão da esquerda para a direita e dê permissão (*Allow*), clique ainda na caixa memorizar (*Remember*).



#### A.3.4.6 - Aviso de segurança do Windows

Da mesma forma, na primeira vez que o programa for usado no computador, o Windows pode emitir um aviso de segurança, pois arquivos com extensão .exe podem ser vírus, e ele entende como um risco para o sistema. Para que da próxima vez que o programa rode, essa pergunta não seja exibida, desmarque a opção "Sempre perguntar antes de abrir este arquivo".



#### A.3.4.7 - Eliminar ou inserir imagens da pasta de arquivos

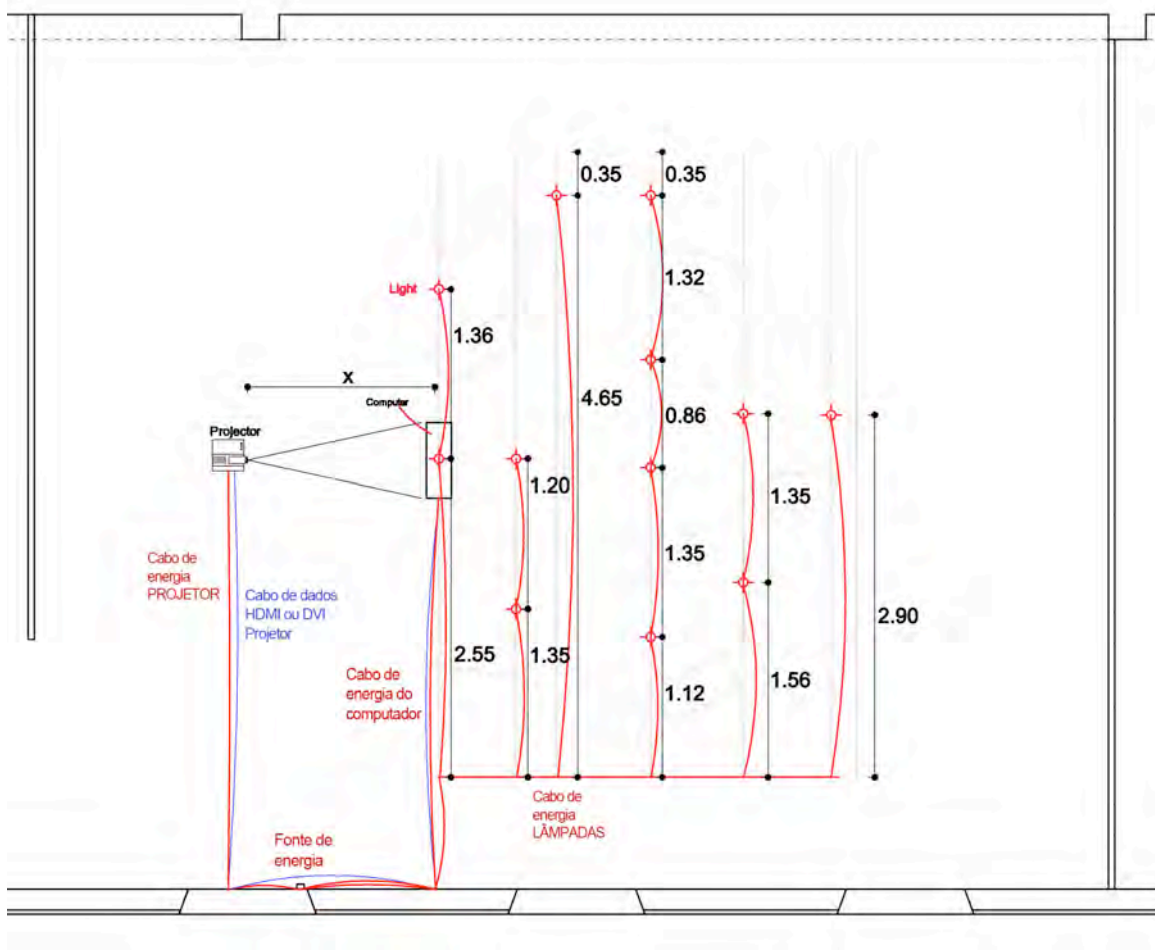
Se for necessário eliminar ou inserir imagens na pasta de arquivos do jogo, proceder da seguinte forma:

1) Ir na pasta das imagens c:/wamp/www/naipes/imagen/

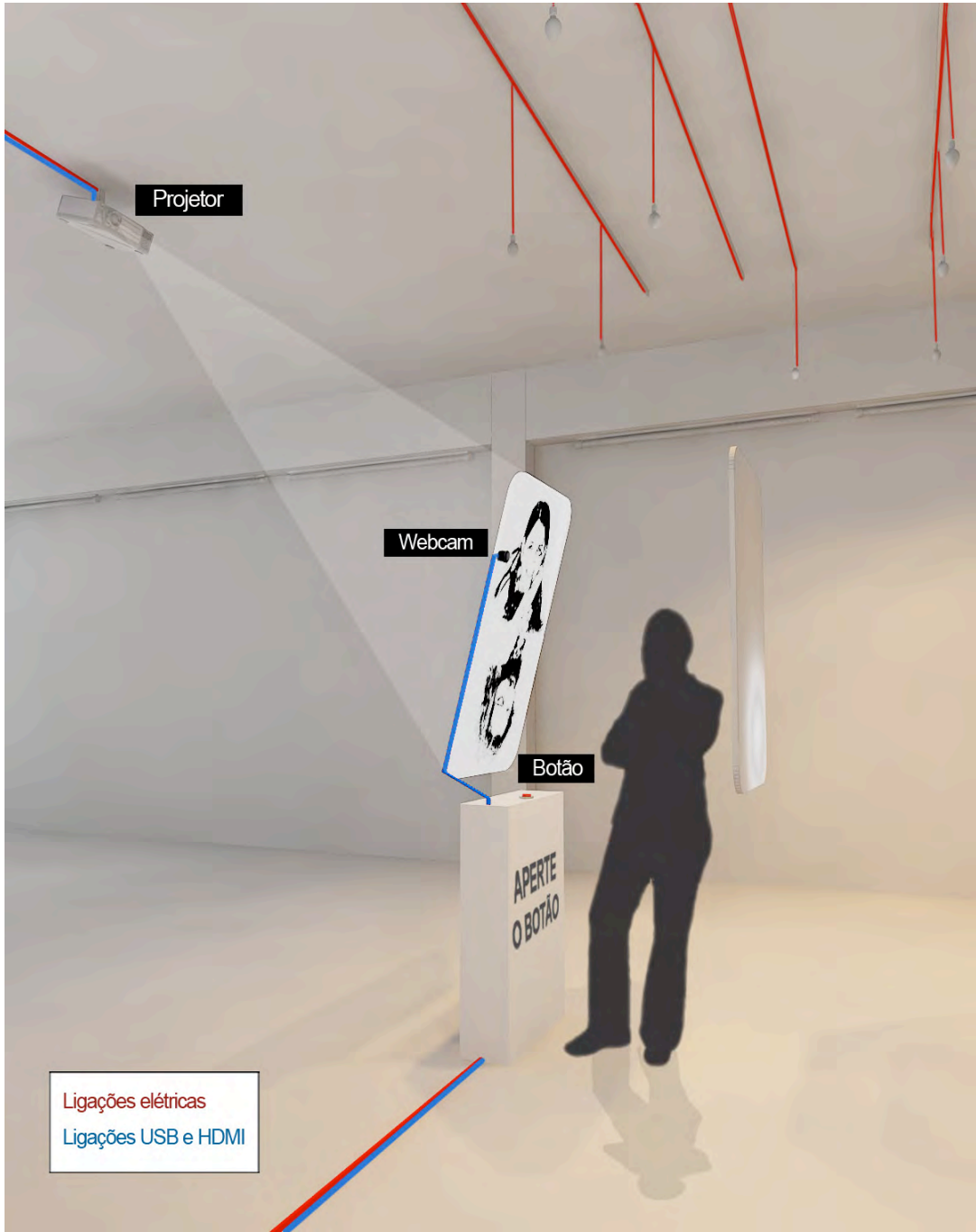
2) Retirar ou inserir novas imagens, tomando o cuidado de renomeá-las e substituí-las.

Porque as imagens devem ter um formato específico de nome, ex.: img\_1.jpg, img\_2.jpg, etc. E entre elas não devem existir espaços sem imagens. Ou seja, uma ordem de nomes existe e se temos a img\_1.jpg, a que se segue deve ser a img\_2.jpg; não podemos simplesmente apagar a img\_2 mas sim substituí-la.

### A.3.5 - Planos de montagem tecnológica







### A.3.6 - Passos para ligação do aparato

#### A.3.6.1 – Teste projetor-tela

É importante definir o local estimado dos equipamentos com base nos planos, ligar como descrito abaixo e testar a distância do projetor em relação à tela (com o auxílio de uma escada e ajudantes), afinando a localização dos equipamentos, antes de iniciar a montagem estrutural (colocação dos trilhos e suporte do projetor). Esse teste deve ser rigoroso para que a imagem fique bem focada e bem localizada na tela.

1) Conectar o computador – ligar o cabo de força à tomada (deve-se usar um cabo de extensão).

2) Conectar o projetor – o cabo HDMI vai até a saída HDMI do computador e o cabo de energia até a tomada (usando a outra extensão).

3) Ligar o computador e o projetor.

4) Ajustar a projeção, posicionando a tela com um ajudante e o projetor na altura onde ficará o suporte, variando a distância entre esses até o foco e as bordas da tela estarem perfeitas. Marcar esses locais para instalação do suporte do projetor e do primeiro trilho onde estará a tela; aí também estará a caixa que guarda o computador.

#### A.3.6.2 – Conexão definitiva

1) Instalar o suporte do projetor.

2) Instalar o primeiro trilho e pendurar a tela digital.

3) Posicionar a caixa no local marcado (abaixo da tela).

4) Conectar o computador – Ligar o cabo de força do computador ao UPS (que também deve estar dentro da caixa, se houver) e esse à tomada (deve-se usar um cabo de extensão). Se não houver UPS, ligar o cabo de força à extensão que levará à tomada na parede, passando por um orifício na caixa.

5) Conectar o projetor – Posicioná-lo no suporte e conectar o cabo HDMI, que vai até a saída HDMI do computador e o cabo de energia que deve chegar até a tomada (usando a outra extensão), acomodando os cabos na parede.

6) Conectar o mouse – esse deve ser colado, apoiando-se na parte superior da caixa e seu cabo, passando por um orifício, conecta-se em uma saída USB do computador dentro da caixa.

7) Conectar a *webcam* – fixá-la na lateral da tela (com ajuda de um adesivo forte), o cabo deve descer pela lateral da tela (se necessário fixar o fio com fita adesiva) e entrar por orifício na caixa onde estará o computador, conectando-se em outra saída USB do computador.

8) Conectar as caixas de som – posicioná-las no local especificado para elas dentro da caixa, ligá-las à saída de áudio do computador e à energia (UPS ou extensão).

9) Ligar e testar o funcionamento do programa.

10) Confeccionar e fixar uma máscara na lente do projetor. (ver [A.3.7.2 - Da projeção](#))

### A.3.7 - Soluções de erros comuns

#### A.3.7.1 - Do programa

1) Se o programa não se inicia sozinho

- Procurar o ícone do programa (game.exe) na área de trabalho do computador e fazer duplo clique sobre ele.

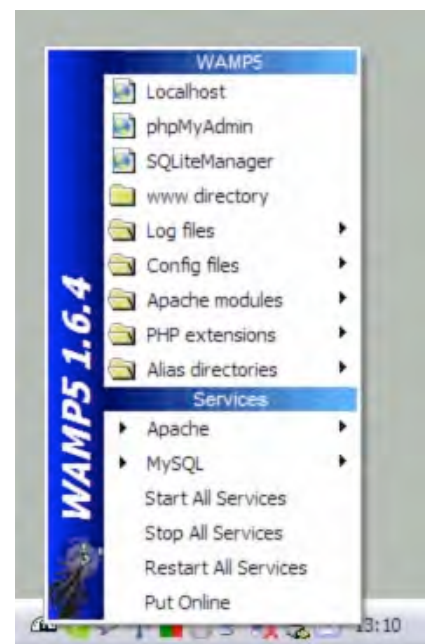
2) Se as imagens de arquivo não estão passando (a tela fica toda branca)

Isso se deve ao mal funcionamento do servidor.

**Soluções:** configurar a auto-inicialização do servidor Wamp (ver em [A.3.4.2](#)) ou

Ativar manualmente o servidor Wamp:

- Apertar a tecla esc para minimizar o jogo e visualizar o ambiente do windows
- Ir no menu iniciar / programas / WampServer / start WampServer
- Verificar se o ícone do programa está verde na barra de tarefas à direita da tela.
- Se não, pode-se ainda clicar nesse ícone e clicar em "start all services".
- Se Ok, volte à janela do programa, vá ao menu exibir / tela cheia (ou ctrl+F), para voltar a exibir em *fullscreen*.



3) Se somente as primeiras imagens da pasta se repetem, isso se deve ao mal funcionamento do servidor Wamp e do jogo.

**Soluções:** reiniciar o servidor Wamp e o jogo:

- Apertar a tecla esc para minimizar o jogo, em seguida fechá-lo
- Ir no ícone do servidor Wamp na barra de tarefas
- O melhor é dar um "Restart all Services"
- Verifique se ele está ativo

- Reinicie o game.exe: vá na área de trabalho e com um duplo clique sobre o ícone do programa, abra-o novamente.

#### 4) Se o mouse ou a webcam não funcionam

- Verificar se as ligações estão firmes nas portas USB.
- Trocar os cabos usando outras entradas USB.
- Verificar se os equipamentos não estão danificados.

### A.3.7.2 - Da projeção

#### 1) Projetor não funciona (tela azul)

- Certifique-se de que os cabos estão conectados corretamente.
- Dê um *restart* no computador.
- Pressione o botão *Source* no projetor e selecione a fonte correta, no caso, computador. Espere alguns segundos para o projetor sincronizar a mudança depois de apertado o botão.
- Se ainda não funcionar tente o seguinte:

Se vc estiver usando um laptop PC: 1. Aperte a tecla Fn e pressione a função que possibilita mostrar conteúdo em um monitor externo. Essa tecla geralmente está marcada com um ícone, mas também pode estar marcada como CRT/LCD. Espere alguns segundos para o projetor sincronizar a mudança depois de apertado o botão. Na maioria dos computadores, a tecla (ícone tela) ou CRT/LCD permite alternar entre a tela do computador e a do projetor, ou mostrar as duas ao mesmo tempo. 2. Dependendo da placa de vídeo do computador, talvez seja necessário usar o *Display utility* no Painel de controle para assegurar que os dois, a tela e a porta do monitor externo estão ativadas.

#### 2) Luz da projeção incômoda

A luz de projeção aparecerá fora da tela. Isso deve acontecer, visto que o espaço da tela do computador será todo ele projetado, e esse é maior que a tela digital na qual se projetam as figuras do jogo.

**Solução:** criar uma máscara a ser posicionada na lente do projetor, tampando os espaços de projeção extra-tela.

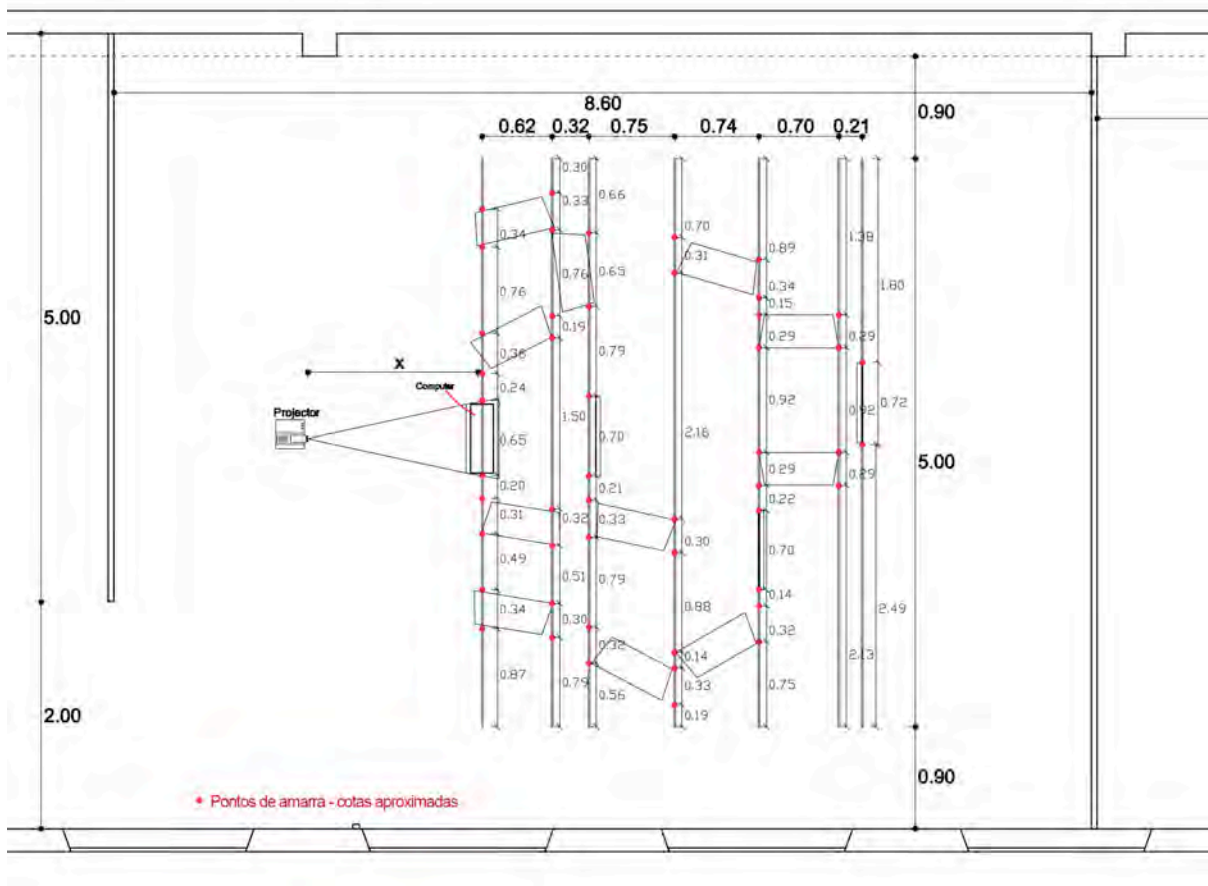
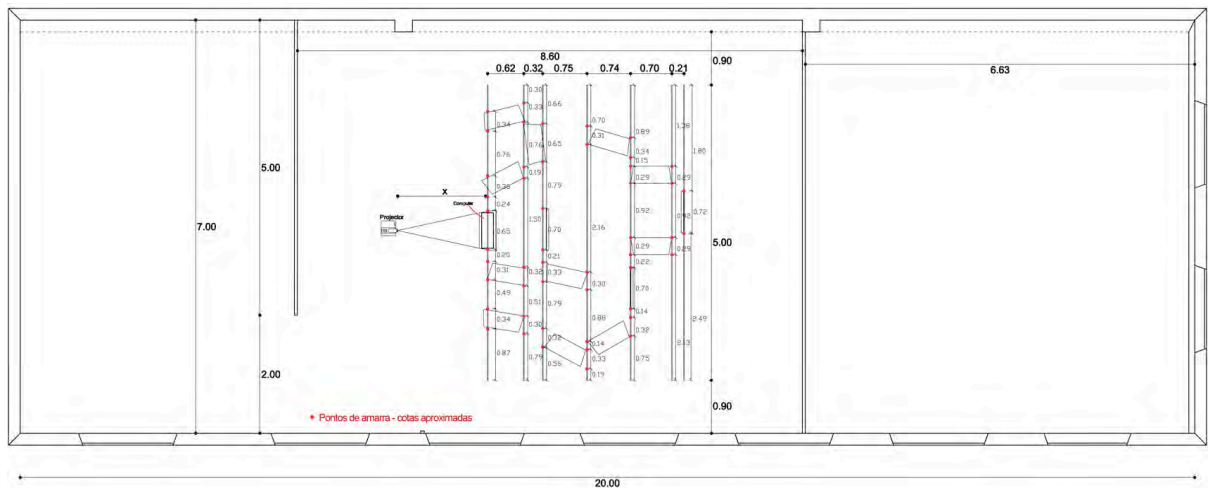
- Essa deve ser feita depois de já posicionado o projetor, colando tiras de papel sobre a lente, vendo o efeito no ambiente e calculando o formato da máscara.
- Retirar os papéis e confeccionar uma máscara de papelão rígido.
- Fixá-la com fita adesiva.

## A.4 - Da montagem

### A.4.1 - Lista de materiais

Quantidade	Descrição
1 Galão 18 litros.	Tinta latex preta
7 a 9 (5 m cada)	Trilhos de alumínio (formato U - 2 cm), na cor preta se possível
12	Lâmpadas incandescentes 70w
12	Boquilhas pretas para lâmpadas
2 rolos	Fita isolante
47 m (aprox.)	Cabo preto para ligação das lâmpadas
1	Plugue para ligar fio das lâmpadas
1,8 x 1,3 m	Compensado ou MDF para confecção da caixa
10	Pregos
10 folhas 60x90 cm	Papelão liso para tampar janelas
2	Rolos de fio de nylon grosso
1	Suporte para projetor
<b>Material para ligação tecnológica (descrito em <u>3.2.1.3</u>)</b>	
1	Computador (conforme especificações em 3.2.1.1)
1	Projetor (recomenda-se um projetor com resolução Full HD Native Real (1920 x 1080 pixels ou mais); 5000 ANSI-Lumens; entradas DVI & HDMI; Zoom & Focos motorizados; Contrast ratio 2000:1 ou mais; Dual lamp, com lâmpadas com menos de 70% de tempo de uso.
1	<i>WebCam</i> (recomenda-se uma de alta definição)
1	Mouse botão (mouse comum, mas deve ter uma aparência de botão)
2	Caixinhas de som Stereo 500W RMS
15 m	Cabo HDMI para ligar projetor-computador
2	Extensões elétricas (para ligação elétrica do projetor e computador)
1	Opcional recomendado: UPS

### A.4.2 - Planos de montagem estruturais

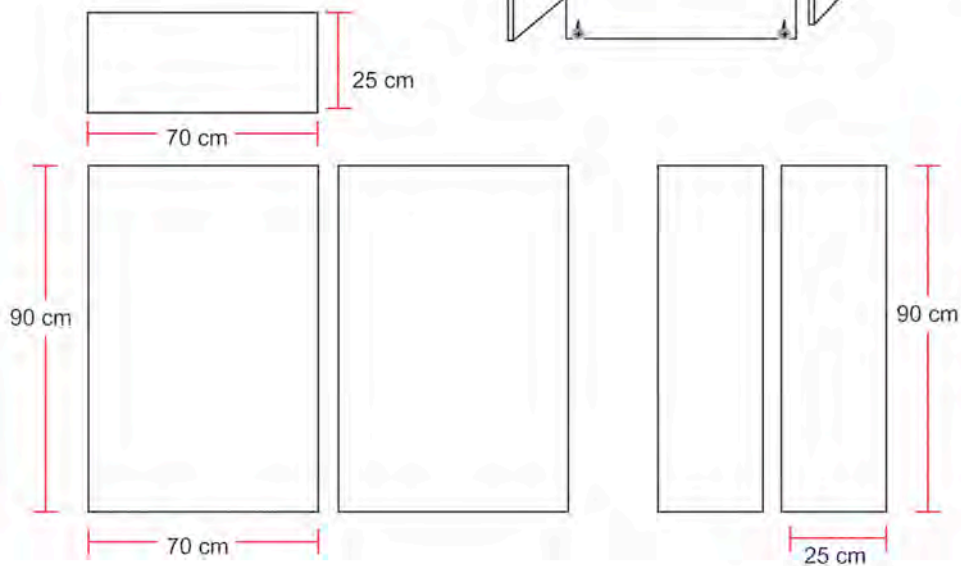
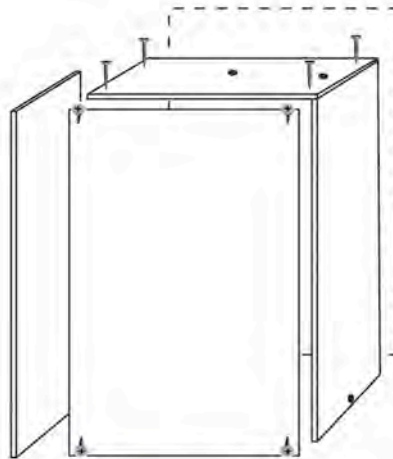


#### A.4.3 - Soluções possíveis

- A tinta pode ser comprada branca e tingida com corante negro (mais econômico).
- A caixa deve ser confeccionada na cidade e país onde será realizada a montagem, devido ao peso e custo de envio.
- Procurar solução econômica para divisórias: utilizar painéis (se puder ser disponibilizado pelo espaço expositivo) pintados de negro ou tiras de tecido negro (Essas podem ser penduradas com o auxílio de mais um trilho fixado no teto).
- O fechamento das janelas pode ser realizado com papelão liso pintado de negro e fixado com fita adesiva.
- A ligação das lâmpadas deve ser feita em série, pela facilidade de ligação e economia de cabos.

#### A.4.4 - Projeto da caixa

- 1) Cortar os pedaços de MDF
- 2) Montar, deixando a parte da tampa em cima de tudo.
- 3) Colar e pregar
- 4) Lixar e pintura (se MDF natural)
- 5) Colocar acabamento (escondendo os parafusos na parte de cima e nas partes da frente e trás)
- 6) Fazer os furos para os cabos



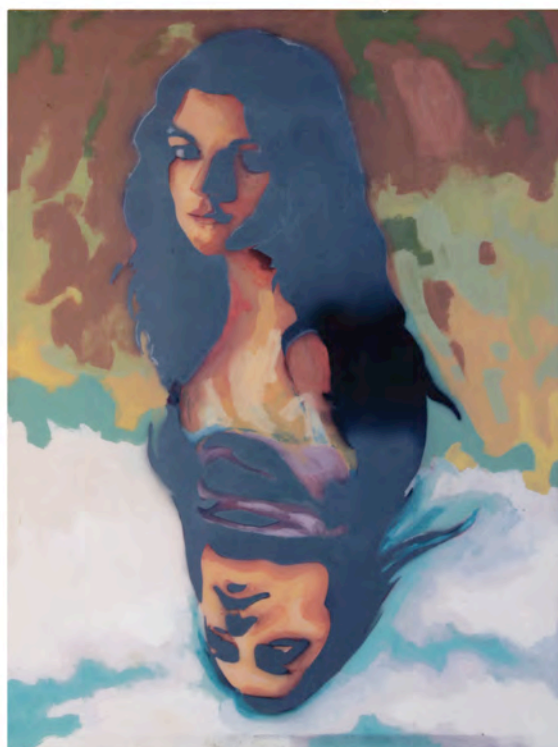
#### A.4.5 - Lista de verificação

1. Compra dos materiais
2. Pintura da sala.
3. Colocação das divisórias.
4. Fechamento das janelas.
5. Confeção da caixa
6. Definir o local dos equipamentos, realizando o passo descrito no item A.3.6.1 – Teste projetor-tela.
7. Montagem do aparato tecnológico, segundo descrito no item A.3.6.2 – Conexão definitiva.
8. Fixação dos demais trilhos, de acordo com espaçamento especificado nos planos de montagem.
9. Passar os fios para colocação das lâmpadas, ver planta elétrica.
10. Colocação das lâmpadas segundo desenho da planta elétrica.
11. Amarração das telas segundo planta nos planos de montagem.
12. Camuflar os cabos elétricos com fita adesiva e pintura.
13. Colocação do texto na caixa (Aperte o botão).
14. Limpeza do local.



## **Apêndice B - Documentação**

**B.1 - Grupo de pinturas componentes da obra.**  
*ARS JOKER*, 2012, 100x70 cm cada. Esmalte sintético sobre acrílico.



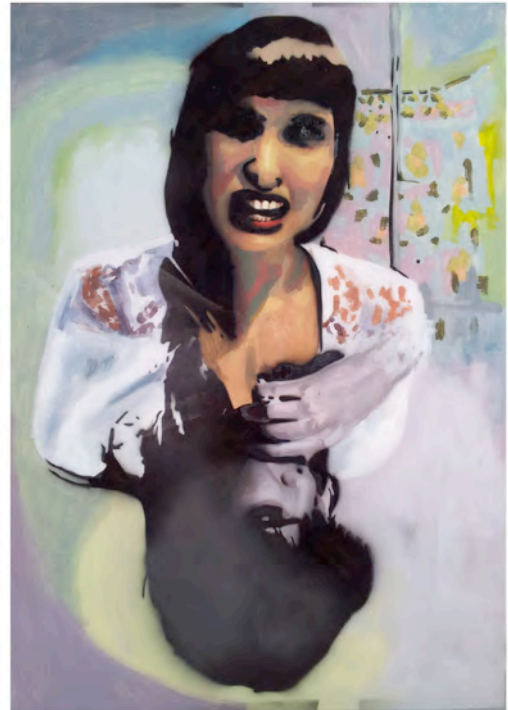














B.2 - Grupo de imagens de arquivo, componentes da obra



























### **B.3 – Documento: política de uso de imagens**

#### **ARS JOKER – Instalação Participativa**

Esse é um evento artístico que visa captar imagens para o Projeto artístico ARS JOKER.

Peço permissão para o uso das fotografias de perfil de amigos e amigos de amigos que aceitarem participar desse projeto. QUEM DESEJAR PARTICIPAR DEVE ATENDER A ESSE EVENTO ou COMENTAR aceitando. Isso será uma liberação para que a artista Danielle Carvalho use as fotos do seu perfil no Projeto.

VOCÊ PODE TER SEU RETRATO (100x70 cm) PINTADO pela artista e fazer parte da instalação, que será inicialmente exposta em Portugal.

Visite as páginas da artista e conheça mais imagens de obras produzidas por ela.

#### **O PROJETO**

ARS JOKER está sendo desenvolvido a partir de uma metodologia de pesquisa e experimentação dentro do Mestrado em Artes Visuais Intermédia, da Universidade de Évora, Portugal.

O objetivo geral do projeto ARS JOKER é tratar as questões da representação e participação na construção da obra, explorando possibilidades expandidas de realização com a inserção das escolhas do observador na obra.

Trabalha imagens pessoais como base da participação do público na obra, no momento em que se apropria de fotografias postadas em *profiles* das redes sociais da internet, para realizar pinturas e um jogo digital que propõe uma combinação dessas às imagens dos visitantes da exposição, instantaneamente captadas.

#### **POLÍTICA DE PRIVACIDADE**

Esse é um projeto de arte pessoal e não tem nenhuma conexão com a equipe do Facebook®. A permissão de uso das fotos do perfil será exclusivamente para a instalação ARS JOKER, um trabalho de arte participativa.

1. A instalação tem somente propósitos artísticos de experimentação e exibição. Não é um projeto comercial.
2. Se você atender a esse evento, estará dando seu consentimento para que a artista use as imagens de seu perfil na instalação ARS JOKER.

3. As imagens dos perfis serão usadas em pinturas e em uma tela digital, combinando essas à fotografia do visitante da exposição.

4. As imagens do perfil serão usadas da maneira como aparecem, não serão feitas modificações estruturais nas fotografias, excluindo-se assim, a preocupação com montagens indesejáveis. As pinturas seguirão a linha estética das rainhas das cartas de baralho já realizadas anteriormente pela artista.

### **ARS JOKER - Participative Installation**

This is an artistic event that aims to capture images for the artistic project ARS JOKER.

I ask permission to use photographs of friend's profiles and friends of friend's profiles who agree to participate in this project. WHO WISH TO PARTICIPATE SHOULD ATTEND THIS EVENT or comment accepting, it will be a authorization for the artist Danielle Carvalho use the photos on your profile into the Project.

YOU CAN HAVE YOUR PORTRAIT (100x70 cm) painted by the artist and be part of this artwork, which will initially be presented in Portugal.

Visit the artist pages and learn more images of works produced by her.

### **THE PROJECT**

ARS JOKER is being developed from a research methodology and experimentation in the context of the Master of Visual Arts Intermedia at the University of Évora, Portugal.

The overall objective of ARS JOKER is explore the issues of representation and participation in the work's construction, exploring possibilities of expanded production including the choices of other agents in the artwork.

Works personal images as the basis of public participation in the work, with the appropriation of photographs posted on profiles of internet social networking, to make paintings and a digital game, that make a combination of these images and photos of the exhibition's visitors, instantly captured.

## **PRIVACY POLICY**

This is a personal project of art and don't have any connection with Facebook® team. The permission to use the profile photos is exclusive for the ARS JOKER installation, a participative artistic work.

1. The installation has just artistic purposes of experimentation and exhibition. It's not a commercial project.
2. If you attend to this event you are giving your consent to the artist use your profile pictures in the ARS JOKER Installation.
3. The profile pictures will be used in paintings and on a digital screen, combining these images to the photo of the exhibition's visitor.
4. The images of the profile will be used the way they appear, will not be made structural changes in the photographs, thus excluding concern about undesirable assemblies. The paintings follow the same aesthetic line of queens of playing cards that has previously performed by the artist.

## B.4 - Documento: páginas do evento criado para captar imagens

The image shows a screenshot of a Facebook event page for "ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa". The browser is Safari, and the address bar shows the URL: <http://www.facebook.com/events/118637568232947/>. The page is viewed by Danielle Carvalho.

**Event Details:**  
ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa  
Public Event - By Danielle Carvalho  
Sunday, July 1, 2012  
VIRTUAL (a exposição será em 2012) - Esse é um evento artístico que visa captar imagens para o Projeto artístico ARS JOKER Castelo.  
Peço permissão para o uso das fotografias de perfil de amigos e amigos de amigos que aceitarem participar desse projeto. QUEM DESEJAR PARTICIPAR DEVE ATENDER A ESSE EVENTO ou COMENTAR aceitando, isso será uma liberação para que a artista Danielle Carvalho use as fotos do ... See More

**Share:** Post, Link, Photo, Video

**Going (118):** Danielle Carvalho (Host), Luciano Diaz, Ricardo Perutz, Vítor Mucida, Clarice Loureiro, Mariana Sans

**Maybe (11):** Nila Neves, Manu Zarazaga

**Comments:**  
Paulo Boss: evento tá de pé ainda?!  
Danielle Carvalho: tá sim Paulo...Na verdade sua foto foi selecionada e já fiz a pintura, mas a exposição só vai sair no Brasil no ano que vem!  
Paulo Boss: sério?! HASUASHSAUSA.... doído d+ valeu :D .... e que "paia" pensei que ia ser aqui no brasil no 1 de julho. Ótimo evento para vc Dani e ano que vem tamo lá, se Deus quiser :)  
Vira Saia: massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

**Sponsored:** Luciana Gomes Marchetti and Bel Gurgel like Mistura Urbana. Mistura Urbana. Luciana Gomes Marchetti, Keiner Santos Borges and Luciano Vivacqua like Da Vinci. Da Vinci. Isabel Rodrigues Silva, Daniela Ank and Andrea Maria Costa Lanna like Bem Simples. Bem Simples. NiQuitin Brasil. BeerCards shared their own photo.

**Activity:** Jessica Martins changed her profile picture. Paulo Silva was invited to NOVA INTELLIGENCE by Maximo Ramallo. Paulo Henrique Souza likes Marcel Martins Lacerda Diogo's link. Erik HG commented on Carlos Roberto Marcos Garcia's post in ((( Filosofia ))) : "sem interesse = apático". Ana Lana Gastelois likes Sagarana Café-Teatro's photo. Ana Elisa Costa Novais, Clarice Loureiro, Cláudio Luiz de Oliveira, Danilo Guerra Gomes, Fran Alberte, Laís Eiras, Lorena Martins, Luciano Diaz, Manuela Cota, Salete Felício, Bruno Vilaça.



Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS - ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...oogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto a

Peço permissão para o usu que aceitarem participar ESSE EVENTO ou COMENTE Danielle Carvalho use as f

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Luciano Diaz
- Ricardo Perutz UFMG
- Vítor Mucida Faculdades Unidas do Norte de Minas - FUNORTE
- Clarice Loureiro Assistant Account Executive at Ogilvy
- Mariana Sans Universidade Federal de Minas Gerais
- Thales Amorim Artista Gráfico at Voltz Design

Close

Write a comment...

**Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

BeerCards shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Lucas Delfino commented on Raquel Prado's link on Lucas Delfino's wall: "eu adoro a voz de Fagner..."

Gil Chaves and Fabio Lemes de Souza are now friends.

Ana Lana Gastelois commented on Gui Carvalho's link: "no Sagaram Café-Teatro!"

Jessica Martins changed her profile picture.

Paulo Silva was invited to NOVA INTELLIGENCE by Maximo Ramallo.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Danilo Guerra Gomes

Fran Alberte

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Bruno Vilaça

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS - ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...oogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto a

Peço permissão para o uso de imagens que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Luciana Diniz Barbosa**  
UFVJM
- Paulo Silva**  
FBAUP
- Drin Côrtes**  
Universidade Federal de Minas Gerais
- Rodrigo Moreira de Carvalho**  
Works at Petrobras
- Leo Arruda**  
Escola de Belas Artes da UFMG
- Thiago Alvim**

Close

Write a comment...

**Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o coringa!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Paulo Henrique Souza shared Alexandre Faria's photo.

Lucas Delfino commented on Raquel Prado's link on Lucas Delfino's wall: "eu adoro a voz de Fagner..."

Gil Chaves and Fabio Lemes de Souza are now friends.

Ana Lana Gastelois commented on Gui Carvalho's link: "no Sagarana Café-Teatro!"

Jessica Martins changed her profile picture.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Danilo Guerra Gomes

Fran Alberte

Lais Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Bruno Vilaça

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site,...oogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto a

Peço permissão para o uso de imagens que aceitem participar deste evento ou comentar. Danielle Carvalho use as

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Isabella Brandao UNA
- Fabiano E. Cancela Jr. UEMG
- Kátia Salvo Works at Salvo Restauro
- Kelyssa Pereira Gonçalves Vieira Unifenas - Alfenas
- Pauline Dias Soares Universidade Federal de Ouro Preto
- Jozeanne Fraga Universidade Federal de Minas Gerais

Close

Write a comment...

**Paulo Boss** evento tá de pé...  
Like · Comment · J...

**Danielle C** selecionada...  
Brasil no an...  
June 4 at a...

**Paulo Boss** que "paia" p...  
Ótimo event...  
quiser :)  
June 4 at a...

Write a comment...

**Vira Sala**  
maça demais a idéia... estamos com o coringa!

**Luciana Gomes Marchetti** likes this.

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

**Paulo Henrique Souza** shared Goodwood Festival of Speed's photo.

**Humberto Inchausti** commented on Luíza Magalhães's photo: "É...!"

**Livia Gomes** is crafting Fishing Bait in CastleVille.

**Sebastião Miguel** was tagged in Sibeli Martins's photo.

**Humberto Inchausti** likes The Best of Design's photo.

**Claudio Luiz de Oliveira**

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Daniilo Guerra Gomes

Fran Alberte

Lais Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (14)

Bruno Vilaça

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto ar...)

Peço permissão para o uso de imagens que aceitarem participar deste evento ou comentar. Danielle Carvalho use as...

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Manuela Cota** Unifenas
- Luciana Carvalho** Universidade Federal de Minas Gerais
- Lorena Martins** Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
- Luíza Pacheco** Universidade Federal de Minas Gerais
- Amanda Dias Leite** Escola de Belas Artes - UFMG
- Rafael Sete** Belo Horizonte, Brazil

Close

**Paulo Boss** evento tá de pé...  
Like · Comment · J...

**Danielle C** selecionada Brasil no ar...  
June 4 at 8...

**Paulo Boss** que "paia" p...  
Ótimo event...  
quiser :)  
June 4 at 8...

Write a comment...

**Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

Access to the page of NiQuitin and find tips that will help you to stop smoking.

Paulo Henrique Souza commented on Geraldo Coelho's album: "Essa é a Martha?"

Lucas Delfino commented on Tatí Gabas's post on Lucas Delfino's wall: "aleluia!"

Paulo Henrique Souza shared Alexandre Faria's photo.

Lucas Delfino commented on Raquel Prado's link on Lucas Delfino's wall: "eu adoro a voz de Fagner..."

Gil Chaves and Fabio Lemes...

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Daniilo Guerra Gomes

Fran Alberte

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Saete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Bruno Vilaça

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto a







Peço permissão para o uso de imagens que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

-  **Juliana Villas Bôas**  
Mariana, Minas Gerais
-  **Rakel Santos**  
University of Beira Interior
-  **Marina Carvalho**  
UFOP
-  **Maze Carvalho**  
Works at TERAPEUTA HOLISTICA
-  **Jessica Martins**  
Works at ONG Contato
-  **Marcelo Albuquerque**  
Pintor, desenhista, ilustrador e professor. at Estudioalbuqu

Close

Going (118)

- Danielle Carvalho (Host)
- Luciano Diaz
- Ricardo Perutz
- Vitor Mucida
- Clarice Loureiro
- Mariana Sans

Maybe (11)

- Nila Neves
- Manu Zarazaga

**Paulo Boss** evento tá de pé...  
Like · Comment · J

**Danielle C** selecionada Brasil no a...  
June 4 at 8

**Paulo Boss** que "paia" p...  
Ótimo event...  
quiser :)  
June 4 at 8

Write a comment...

**Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Paulo Henrique Souza commented on Geraldo Coelho's album: "Essa é a Martha?"

Lucas Delfino commented on Tatí Gabas's post on Lucas Delfino's wall: "aleluia!"

Paulo Henrique Souza shared Alexandre Faria's photo.

Lucas Delfino commented on Raquel Prado's link on Lucas Delfino's wall: "eu adoro a voz de Fagner..."

Gil Chaves and Fabio Lemes

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Daniilo Guerra Gomes

Fran Alberte

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Bruno Vilaça **Hide sidebar**

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

facebook Search for people, places and things

Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto a

Peço permissão para o uso de imagens que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as

Share: Post Link

Write something...

Going (118)

- Danielle Carvalho (Host)
- Luciano Diaz
- Ricardo Perutz
- Vitor Mucida
- Clarice Loureiro
- Mariana Sans

Maybe (11)

- Nila Neves
- Manu Zarazaga

#### Guests

Going (118)

- Marina Cavaliéri  
Universidade Federal de Minas Gerais
- Talita Esteves
- Daniel Hazan  
Universidade Federal de Minas Gerais
- Kleverson Psica  
Universidade Federal de Minas Gerais
- Jana Goulart  
Designer Editorial at Home Office
- Eduardo De Rezende Fonseca  
Universidade Federal de Minas Gerais

Close

Write a comment...

Vira Saia  
massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

Like · Luciano Gomes Marchetti likes this.

BeerCards shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Paulo Henrique Souza commented on Geraldo Coelho's album: "Essa é a Martha?"

Lucas Delfino commented on Tatí Gabas's post on Lucas Delfino's wall: "aleluia!"

Paulo Henrique Souza shared Alexandre Faria's photo.

Lucas Delfino commented on Raquel Prado's link on Lucas Delfino's wall: "eu adoro a voz de Fagner..."

Gil Chaves and Fabio Lemes

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Daniilo Guerra Gomes

Fran Alberte

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Bruno Vilaça

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto a

Peço permissão para o uso que aceitarem participar ESSE EVENTO ou COMENTAR Danielle Carvalho use as

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Clarissa Carvalho**  
Belo Horizonte, Brazil
- Vira Saia**  
Works at Vira Saia
- Luise Mariano**  
Video Editor at TV Band
- Iara Ribeiro**  
Universidade Federal de Minas Gerais
- Margarida Campos**  
Escola de Belas Artes - UFMG
- Rogério Mendes Ferreira**

Close

Write a comment...

**Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

Like · Luciano Gomes Marchetti likes this.

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Paulo Henrique Souza commented on Geraldo Coelho's album: "Essa é a Martha?"

Lucas Delfino commented on Tatí Gabas's post on Lucas Delfino's wall: "aleluia!"

Paulo Henrique Souza shared Alexandre Faria's photo.

Lucas Delfino commented on Raquel Prado's link on Lucas Delfino's wall: "eu adoro a voz de Fagner..."

Gil Chaves and Fabio Lemes

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Daniilo Guerra Gomes

Fran Alberte

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Bruno Vilaça

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto a

Peço permissão para o uso de imagens que aceitarem participar deste evento ou comentar. Danielle Carvalho use as

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Josias Marinho**  
Coordenador at SMED BH
- Amanda Francisco**  
Visitor Researcher at London School of Hygiene & Tropical
- Weber Rodrigo Gomes Silva**  
Internship at Concremat Engenharia
- Clarissa Errico**  
Bolsista de Extensão at Universidade Federal de Minas Gerais
- Marcel Martins Lacerda Diogo**  
Works at CEIA - Centro de Experimentação e Informação de
- Ricardo Righi Filho**  
Vários at Artista cênico-musical autônomo

Close

Write a comment...

Like · Comment · J

**Paulo Boss**  
evento tá de pé

**Danielle C**  
selecionada  
Brasil no an  
June 4 at 8

**Paulo Boss**  
que "paia"  
Ótimo event  
quiser :)

June 4 at 8

Write a comment...

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

**Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

Paulo Henrique Souza commented on Geraldo Coelho's album: "Essa é a Martha?"

Lucas Delfino commented on Tatí Gabas's post on Lucas Delfino's wall: "aleluia!"

Paulo Henrique Souza shared Alexandre Faria's photo.

Lucas Delfino commented on Raquel Prado's link on Lucas Delfino's wall: "eu adoro a voz de Fagner..."

Gil Chaves and Fabio Lemes de Souza are friends

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Daniilo Guerra Gomes

Fran Alberte

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Saete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Bruno Vilaça

Search



Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto a...)

Peço permissão para o uso de imagens que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as...

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Miriam Chiara  
Photographer at Freelance
- Felipe Ferrari Rezende  
Engenheiro Civil at Grupo ARG
- Raquel Carrilho  
Works at Raquel Carrilho
- Paulo Boss  
Works at AMAS
- Janaína Moitinho  
Centro Universitário São Camilo
- Douglas Sampaio  
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Close

Write a comment...

Like · Comment · ...

Write a comment...

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

BeerCards shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Vira Saia  
massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

Patricia Bruschi likes My Style on Pinterest.

Paulo Henrique Souza commented on Geraldo Coelho's album: "Essa é a Martha?"

Lucas Delfino commented on Tatí Gabas's post on Lucas Delfino's wall: "aleluia!"

Paulo Henrique Souza shared Alexandre Faria's photo.

Lucas Delfino commented on Raquel Prado's link on Lucas Delfino's wall: "eu..."

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Daniilo Guerra Gomes

Fran Alberte

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Bruno Vilaça

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site,...oogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição se... imagens para o Projeto a...

Peço permissão para o us... que aceitem particip... ESSE EVENTO ou COMEN... Danielle Carvalho use as f...

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Ana Luiza Carvalho  
Engenheira de Planejamento at Mendes Junior
- Bruno Vilaça  
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
- Rafael Perpétuo  
Escola Guignard - UEMG
- Giovana M. C. Coelho  
Mariana, Minas Gerais
- Monica Gusmao Araujo  
Ismal maia
- Adriana Drummond  
Universidade Federal de Ouro Preto

Close

Write a comment...

Vira Sala

maça demais a idéia estamos com o coringa!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

BeerCards shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Access the page of NiQuitin and find tips that will help you quit smoking.

More Online Friends (18)

Aline Lage Santos

Search



- Going (118)
- Danielle Carvalho (Host)
  - Luciano Diaz
  - Ricardo Perutz
  - Vitor Mucida
  - Clarice Loureiro
  - Mariana Sans
- Maybe (11)
- Nila Neves
  - Manu Zarazaga

- Anna Luiza Magalhães commented on Mariana Magalhães's post on Anna Luiza Magalhães's wall "Jacob! It was in the mid of..."
  - Humberto Inchausti shared Templo Cultural Delfos's photo.
  - Paulo Henrique Souza shared L'incanto d'amore poeti estinti's photo.
  - Anna Luiza Magalhães shared Marina Magalhães's photo.
  - Paulo Henrique Souza shared Goodwood Festival's photo.
  - Ana Elisa Costa Novais
  - Clarice Loureiro
  - Claudio Luiz de Oliveira
  - Fran Alberte
  - Lais Eiras
  - Lorena Martins
  - Luciano Diaz
  - Manuela Cota
  - Saete Felício
  - Stefania Moreira Alves
- MORE ONLINE FRIENDS (18)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...ogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto ar...

Peço permissão para o uso de imagens que aceitarem participar d... ESSE EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as...

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Matias Lopez**  
Colegio San Agustin
- Luiz Fernandes**  
Universidade Federal de Minas Gerais
- Verónica Diaz**
- Ana Elisa Costa Novais**  
Works at IFMG - Campus Ouro Preto
- Susana Saltarini**  
Mar del Plata, Argentina
- Maria Tereza Gandra**  
Actor at Teatro da Cidade

Close

Write a comment...

Like · Comment · Join

**Paulo Boss**  
evento tá de pé a...

**Danielle Carvalho**  
selecionada para o Brasil no an...  
June 4 at 8...

**Paulo Boss**  
que "paia" p...  
Ótimo evento  
quiser :)  
June 4 at 8...

Write a comment...

Like · Comment · Join

**Luciana Gomes Marchetti** likes this.

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

**Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o corinqa!

Pedro Lire likes Mr troll.

Anna Luiza Magalhães commented on Mariana Magalhães's post on Anna Luiza Magalhães's wall: "Jacob! It was in the middle of..."

Humberto Inchausti shared Templo Cultural Delfos's photo.

Paulo Henrique Souza shared L'incanto d'amore dei poeti estinti's photo.

Anna Luiza Magalhães likes Marina Magalhães's photo.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Fran Alberte

Isaac Drumond

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salette Felício

MORE ONLINE FRIENDS (17)

Aline Lage Santos Mizael

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS - ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...ogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto ar...

Peço permissão para o uso de suas fotos que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as...

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Xisto Siman Colégio Ibituruna
- Fran Alberte Mar del Plata, Argentina
- Ana Luiza Marques Mariana, Minas Gerais
- Gabriela Brasileiro Belas Artes UFGM
- Márcia Mansos Universidade de Évora
- Fé Coimbra

Close

Write a comment...

Vira Saia  
 \* \* \* massa demais a idéia..... estamos com o coringa!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

BeerCards shared their own photo.  
 BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Érica Aniceto likes Ronaldo Gomes's link.

Luíza Pacheco added a new photo to the album "Good times, bad times, you know I've had my share..."

Denise Michelin Alonso commented on Gisele Michelin Alonso's photo: "Ordinário!!! ailoviu"

Paulo Henrique Souza likes Dede Seward's photo.

Pedro Lire likes Mr troll.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Fran Alberte

Isaac Drumond

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Aline Lage Santos Mizael

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS - ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...ogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto ar...

Peço permissão para o uso de suas fotos que aceitarem participar desse evento ou comentar. Danielle Carvalho use as...

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Saete Felício**  
Works at Sculpture
- Vanessa Oliveira**  
Universidade Federal de Minas Gerais
- Hélio Rodrigues**  
Diretor de Turismo at Prefeitura Municipal de Mariana
- Karina Freitas**  
Works at TecnoArteNews
- Rachel Leão**  
Universidade Federal de Minas Gerais
- Fernando Agliano**

Close

Write a comment...

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

**Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

Érica Aniceto likes Ronaldo Gomes's link.

Luíza Pacheco added a new photo to the album "Good times, bad times, you know I've had my share..."

Denise Michelin Alonso commented on Gisele Michelin Alonso's photo: "Ordinário!!! aiiioviu"

Paulo Henrique Souza likes Dede's photo.

Pedro Lire likes Mr troll.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Fran Alberte

Isaac Drumond

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Saete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Aline Lage Santos Mizael

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS - ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...oogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto ar...

Peço permissão para o uso de imagens que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as...

Share: Post Link

Write something...

Going (118)

- Danielle Carvalho (Host)
- Luciano Diaz
- Ricardo Perutz
- Vitor Mucida
- Clarice Loureiro
- Mariana Sans

Maybe (11)

- Nila Neves
- Manu Zarazaga

#### Guests

Going (118)

- Alice Heeren SAIC grad
- Gon Vega Issel Works at Emirates
- Alessandra Alvim Works at Secretaria Municipal de Saúde de Belo Horizonte
- Adriana Carvalho Mariana, Minas Gerais
- Raimundo Da Costa Carvalho UFOP
- Francisco Villamil

Close

Write a comment...

\* \* \* Vira Saia massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

BeerCards shared their own photo. BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Érica Aniceto likes Ronaldo Gomes's link.

Luíza Pacheco added a new photo to the album "Good times, bad times, you know I've had my share...".

Denise Michelin Alonso commented on Gisele Michelin Alonso's photo: "Ordinário!!! aiiioviu"

Paulo Henrique Souza likes Dede's photo.

Pedro Lire likes Mr troll.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Fran Alberte

Isaac Drumond

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Aline Lage Santos Mizael

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS - ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...ogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto ar...

Peço permissão para o uso de imagens que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as...

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Daniilo Guerra Gomes
- Luiz Vieira  
Works at Escola Estadual Santos Dumont
- Brígida Carvalho  
UFOP
- Rafael Bianchi Zavagli  
Belas Artes UFMG
- Madalena Martins
- Quina Galeria  
Belo Horizonte, Brazil

Close

Write a comment...

**Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o coringa!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

BeerCards shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Érica Aniceto likes Ronaldo Gomes's link.

Luíza Pacheco added a new photo to the album "Good times, bad times, you know I've had my share..."

Denise Michelin Alonso commented on Gisele Michelin Alonso's photo: "Ordinário!!! ailoviu"

Paulo Henrique Souza likes Dede's photo - Dede Seward's photo.

Pedro Lire likes Mr troll.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Fran Alberte

Isaac Drumond

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Aline Lage Santos Mizael

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS - ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...ogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto ar...

Peço permissão para o uso de suas fotos que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as...

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Mario Pizzatti** Works at Vale
- Carla Magalhães** Works at Conceitual Comunicação/Ministério da Saúde
- Natalia Machado**
- Anna Luíza Magalhães** Bragança, Portugal
- Luciano Boletti** Florianópolis, Santa Catarina
- Sebastián Del Carpio Ríos** Works at El Pollo Real S.A.C.

Close

Write a comment...

\* **Vira Saia** massa demais a idéia..... estamos com o coringa!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

**BeerCards** shared their own photo. BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Érica Aniceto likes Ronaldo Gomes's link.

Luíza Pacheco added a new photo to the album "Good times, bad times, you know I've had my share..."

Denise Michelin Alonso commented on Gisele Michelin Alonso's photo: "Ordinário!!! ailoviu"

Paulo Henrique Souza likes Dede's photo.

Pedro Lire likes Mr troll.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Fran Alberte

Isaac Drumond

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Aline Lage Santos Mizael

Search



Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS - ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...oogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto ar...

Peço permissão para o uso de suas fotos que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as...

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Luis Henrique Diniz**  
FACE UFMG
- Luiz Gustavo Santos Cota**  
Fluminense Federal University
- Thomaz Fonseca**  
Ibmec
- Maria Inês Delgado Caldeira**  
Belo Horizonte, Brazil
- Adriana Hermont**  
Terapeuta Ocupacional at Ser Especial
- Cristiano Hortmann**  
Works at Departamento e Planejamento Físico de Projetos

Close

Write a comment...

**Vira Saia**  
\* \* \* massa demais a idéia..... estamos com o corinça!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Érica Aniceto likes Ronaldo Gomes's link.

Luíza Pacheco added a new photo to the album "Good times, bad times, you know I've had my share..."

Denise Michelin Alonso commented on Gisele Michelin Alonso's photo: "Ordinário!!! aiiioviu"

Paulo Henrique Souza likes Dede's photo - Dede Seward's photo.

Pedro Lire likes Mr troll.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Fran Alberte

Isaac Drumond

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (16)

Aline Lage Santos Mizael

Search

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

http://www.facebook.com/events/118637568232947/

Busca AMS - ...ar de Saúde Theories and...ogle Livros Space, Site, ...ogle Livros Deconstructi...rt: Contents Poetas famo...rio Girondo sensação deleuze Normas da ...m Exemplos

facebook Search for people, places and things Danielle Carvalho Home

### ARS JOKER Castelo- Instalação Participativa

Public Event - By Danielle Carvalho

Sunday, July 1, 2012

VIRTUAL (a exposição será de imagens para o Projeto ARS JOKER)

Peço permissão para o uso de suas fotos que aceitarem participar deste EVENTO ou COMENTAR. Danielle Carvalho use as

Share: Post Link

Write something...

#### Guests

Going (118)

- Adriano Gonçalves**  
Works at Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas
- Lucas Lopes**  
Curvelo
- Diogo Marcelino**  
Works at RH da Silva Representações
- Vania Claudia Pereira Ávila**  
Analista at JUCEMS
- Jeruska Brenha**
- Fernanda Inácio**  
Universidade Positivo

Close

Write a comment...

\* \* \* **Vira Saia**  
massa demais a idéia..... estamos com o coringa!

Like · Luciana Gomes Marchetti likes this.

**BeerCards** shared their own photo.  
BeerCards - Compare estilos, descubra novos sabores!

Fran Alberte likes espacioyconfort.

Érica Aniceto likes Ronaldo Gomes's link.

Luíza Pacheco added a new photo to the album "Good times, bad times, you know I've had my share...."

Denise Michelin Alonso commented on Gisele Michelin Alonso's photo: "Ordinário!!! ailluviu"

Paulo Henrique Souza likes DedeDedeporsches Blog - Dede Seward's photo.

Ana Elisa Costa Novais

Clarice Loureiro

Claudio Luiz de Oliveira

Fran Alberte

Isaac Drumond

Laís Eiras

Lorena Martins

Luciano Diaz

Manuela Cota

Salete Felício

MORE ONLINE FRIENDS (17)

Aline Lage Santos Mizael

Search

### B.5 - Tabela: teste de materiais

		Óleo	Acrílico	Vitral	Esmalte	Encáustica quente
Material rígido	Acrílico Liso	Fluidez boa	Fluidez boa	Fluidez boa	Fluidez boa	Fluidez ruim
		Secagem lenta	Secagem rápida	Secagem rapidíssima	Secagem 8h aprox.	Secagem rapidíssima
		Fixou mas arranha	Fixou mas arranha	Fixou	Fixou	Fixou mas arranha
		Custo médio	Custo médio	Custo alto	Custo médio	Custo médio
		Transp. ruim	Transp. boa	Transp. Ótima	Transp. ruim	Transp. boa
	Acrílico jateado	Fluidez boa	Fluidez ruim	Fluidez média	Fluidez média	Fluidez ruim
		Secagem lenta	Secagem rápida	Secagem rapidíssima	Secagem 8h aprox.	Secagem rapidíssima
		fixou	fixou	Fixou	fixou	Fixou mas arranha
		Custo alto	Custo alto	Custo alto	Custo alto	Custo alto
		Transp. ruim	Transp. boa	Transp. Ótima	Transp. ruim	Transp. boa
Material flexível	Acetato	Fluidez boa	Fluidez boa	Fluidez boa	Fluidez boa	Estraga o acetato porque é quente
		Secagem lenta	Secagem rápida	Secagem rapidíssima	Secagem 8h aprox.	
		Fixou mas arranha	Fixou	Fixou	fixou	
		Custo baixo	Custo baixo	Custo alto	Custo baixo	
		Transp. ruim	Transp. boa	Transp. Ótima	Transp. ruim	
	Polipropileno	Fluidez boa	Fluidez pouca	Fluidez ruim	Fluidez boa	Fluidez ruim
		Secagem lenta	Secagem rápida	Secagem rapidíssima	Secagem 8h aprox.	Secagem rapidíssima
		Fixou mas arranha	Não fixou	Fixou	fixou	Não fixa bem
		Custo baixo	Custo baixo	Custo alto	Custo baixo	Custo baixo
		Transp. ruim	Transp. boa	Transp. Ótima	Transp. ruim	Transp. boa
Característica geral		Demora 2 semanas a secar e não permite muita transparência na diluição normal.	Seca rápido / pincelada muito marcada. Sem possibilidade de definição porque seca rápido.	Apesar da transparência boa, seca muito rápido e o custo é altíssimo.	Textura da tinta meleca, seca bem e tem BONS EFEITOS, pode-se combinar com óleo. PARA RESOLVER: teste combinar tinta esmalte transparente às cores, para transparência e camadas.	Pode ser usada nas superfícies rígidas, mas arranha fácil e pode estragar-se com o transporte.

Parâmetros usados para definir as tintas:

Fluidez	Secagem	Fixação	Custo	Transparência
---------	---------	---------	-------	---------------

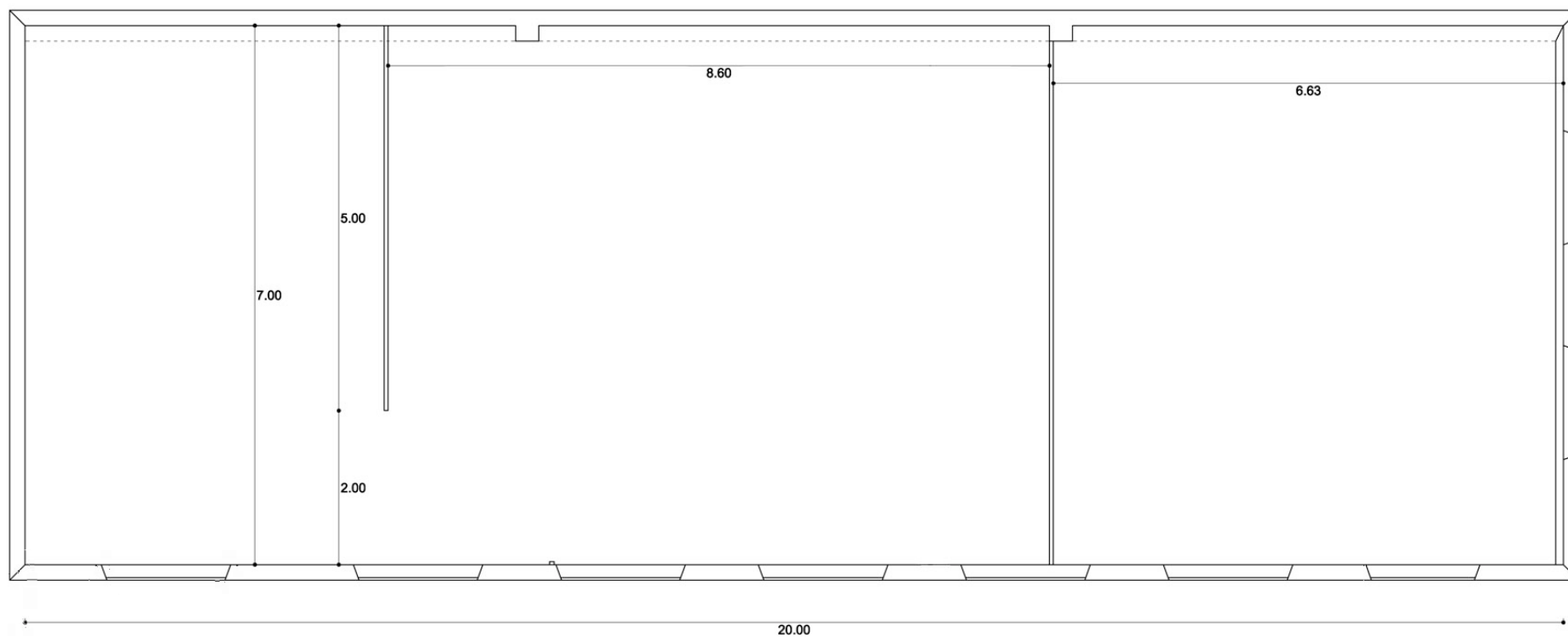
Objetivo: descobrir materiais que conjuguem melhor resultado pictórico e baixo custo.

**B.6 - Grupo de fotografias da sala de exposições da U.E.**





### B.7 - Planta da sala com divisórias



**B.8 - Desenho da concepção anterior**



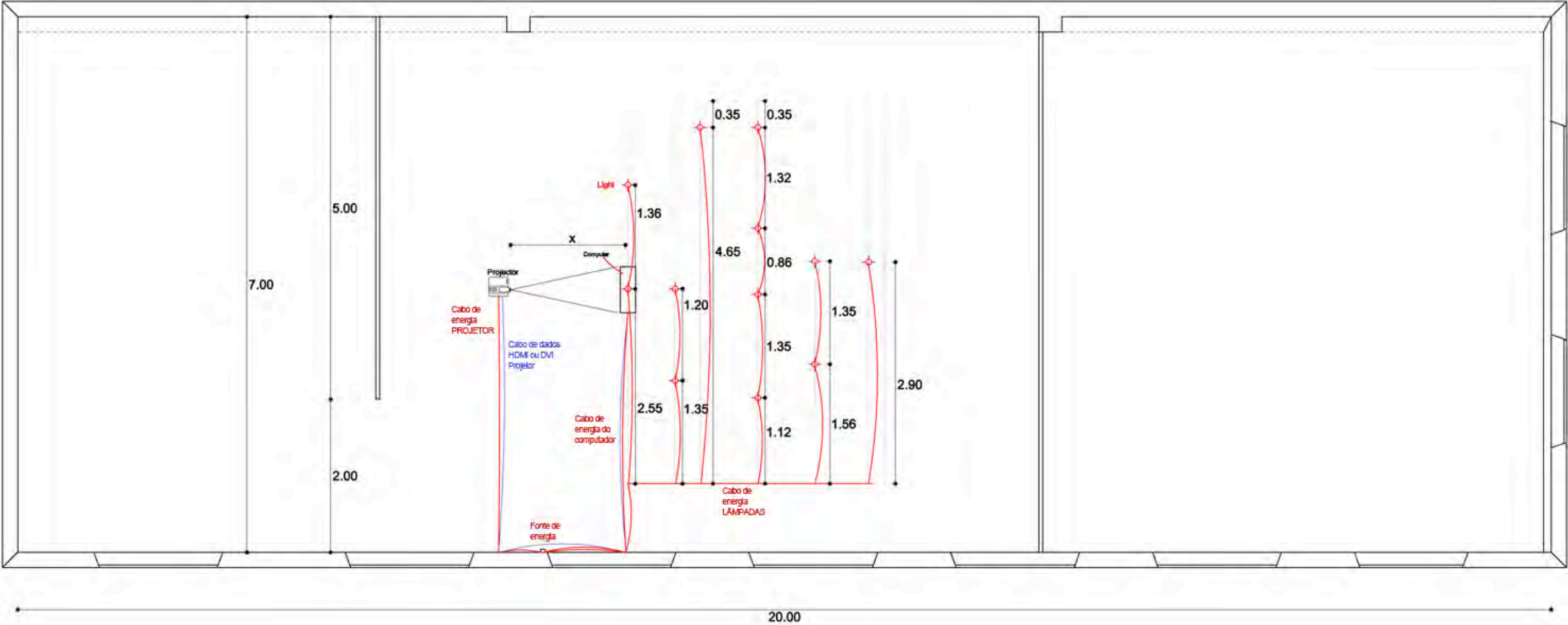
**Figura B.9 - Desenho da instalação reconfigurada**







B.11 - Planta ligações elétricas



## B.12 - Vista ligações do aparato tecnológico



## B.13 - Roteiro com sensores 1

### ROTEIRO PARA JOGO - ARS JOKER

A tela trabalha de 2 maneiras: hora está inteira (quando o visitante não está no cubículo), hora se divide em duas para receber as imagens combinadas, ocorrendo ações nas duas metades.



1) quando a pessoa não está no cubículo fica a imagem de 2 ou 4 JOKERS (mudando uma e outra, 4 é o máximo).



2) pessoa no cubículo, sensor 1\* percebe, capta imagem dela e combina com as de baixo mudando continuamente (são as do arquivo banco de dados).



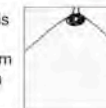
3a.) se a pessoa faz um movimento (WEBCAM usada como sensor2\*), a imagem dele vai pra baixo e capta outra para cima (Essa imagem de baixo passa a integrar o arquivo banco de dados da obra).



3b.) se a pessoa fica parada só fica a última imagem que foi captada em cima e as de baixo são de outras pessoas mudando.



3c.) se ela fica parada assim mais de X segundos, a imagem dela em cima some e vira uma imagem do arquivo e fica mudando assim como a de baixo.



4) Se ela sai do cubículo, o sensor1\* corta tudo e volta aos JOKERS.

**sensor1\*** - Pensei em usar um sensor de pressão, como um tapete ou algo no chão, onde o peso da pessoa no cubículo, disparasse o sistema. Esse sensor seria usado somente para iniciar e cortar o jogo.  
**Sensor2\*** - Seria a própria WEB CAM usada para captar imagens, tb usada para detectar movimentos antes de cada disparo. Associar 2 sensores foi a solução que encontrei para que a WEB CAM não interpretasse erroneamente o movimento de saída do visitante como um movimento de interação, e fotografasse o visitante de costas. OUTRAS SOLUÇÕES SÃO ACEITAS.  
 O programa deve ler um autorun, para quando se ligar o comp, ele começar instantaneamente, ou clicando em um ícone simples.  
 Tenho uma placa controladora PHIDGETS que pode ser usada para esse projeto.  
 Usando o flash, consegui o tratamento treshold das imagens, assim, esse código já está praticamente pronto.

## B.14 - Roteiro com sensores 2

### ROTEIRO PARA JOGO - ARS JOKER

A tela ("stage") se divide em duas para receber as imagens combinadas, ocorrendo ações nas duas metades:



1) Quando a pessoa não está no cubículo passam imagens de arquivo na tela dividida (mudando uma e outra, 20 segundos cada por exemplo).



2) pessoa no cubículo, sensor1\* percebe, capta imagem dela para a parte superior enquanto na parte inferior ficam passando imagens de arquivo mudando continuamente (banco de dados).

(SE ELA SAI NO MEIO DO JOGO, VOLTA TUDO AO PRIMEIRO PASSO)



3a.) se a pessoa faz um movimento (WEBCAM usada como sensor2\*), a imagem dela anterior vai pra a parte inferior e capta outra para a parte superior (Essa imagem de baixo passa a integrar o arquivo de dados da obra).



3b.) se a pessoa fica parada (sensor2\*), fica a última imagem que foi captada na parte superior e na parte inferior, volta a passar o banco de dados, mudando continuamente.

(PASSO 4 JÁ É UM "LOOP", REPETIÇÃO DO PASSO 3)



4a.) se a pessoa faz outro movimento, a imagem anterior vai pra a parte inferior e capta outra para a parte superior (Essa imagem de baixo tb passa a integrar o arquivo banco de dados).



4b.) se a pessoa fica parada (sensor2\*), fica a última imagem que foi captada na parte superior e na inferior volta a passar o banco de dados, mudando continuamente.



5) Se ela sai do cubículo, o sensor 1\* corta o jogo com o visitante e volta às imagens de arquivo dos dois lados, mudando continuamente.

FIM

**sensor1\*** - Pensei em usar um sensor de pressão, como um tapete ou algo no chão, onde o peso da pessoa no cubículo, disparasse o sistema. Pode ser também um programa de identificação de rosto. Esse sensor seria usado somente para iniciar e cortar o jogo.

**Sensor2\*** - Seria a própria WEB CAM usada para captar imagens, tb usada para detectar movimentos antes de cada disparo.

Associar 2 sensores foi a solução que encontrei para que a WEB CAM não interpretasse erroneamente o movimento de saída do visitante como um movimento de interação, e fotografasse o visitante de costas. OUTRAS SOLUÇÕES SÃO ACEITAS. (Como por exemplo, um programa que identifique o rosto e comece as ações: se o rosto já não está, ele volta à situação inicial).

O programa deve ter um autorun, para quando se ligar o comp. ele começar instantaneamente, ou clicando em um ícone simples.

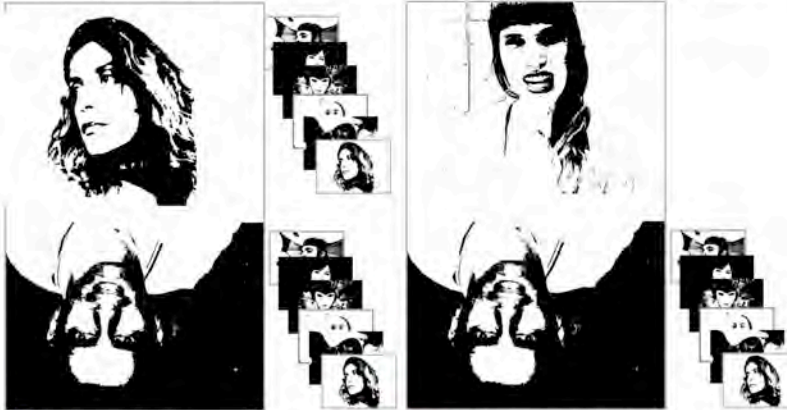
Tenho uma placa controladora PHIDGETS que pode ser usada para esse projeto.

Usando o flash, consegui o tratamento "threshold" das imagens, assim, esse código já está praticamente pronto.

## B.15 - Roteiro com botão

### ROTEIRO JOGO DIGITAL - ARS JOKER

A tela ("stage") se divide em duas para receber as imagens combinadas, ocorrendo ações nas duas metades.



1) Quando nenhuma pessoa está interagindo passam imagens de arquivo na tela dividida (mudando uma e outra, 5 segundos cada por exemplo).



2a) pessoa aperta o botão, capta imagem dela para a parte superior enquanto na parte inferior ficam passando imagens de arquivo mudando continuamente (pasta de arquivos).

(2B) SE ELA NÃO APERTA O BOTÃO POR 15s. VOLTA TUDO AO PRIMEIRO PASSO)



3a.) se a pessoa aperta novamente o botão, a imagem dela anterior vai pra a parte inferior e capta outra para a parte superior (Essa imagem de baixo passa a integrar o arquivo de dados da obra).



3b.) se a pessoa não aperta mais (aprox. 15s), fica a última imagem que foi captada na parte superior e na parte inferior, volta a passar o banco de imagens, mudando continuamente.

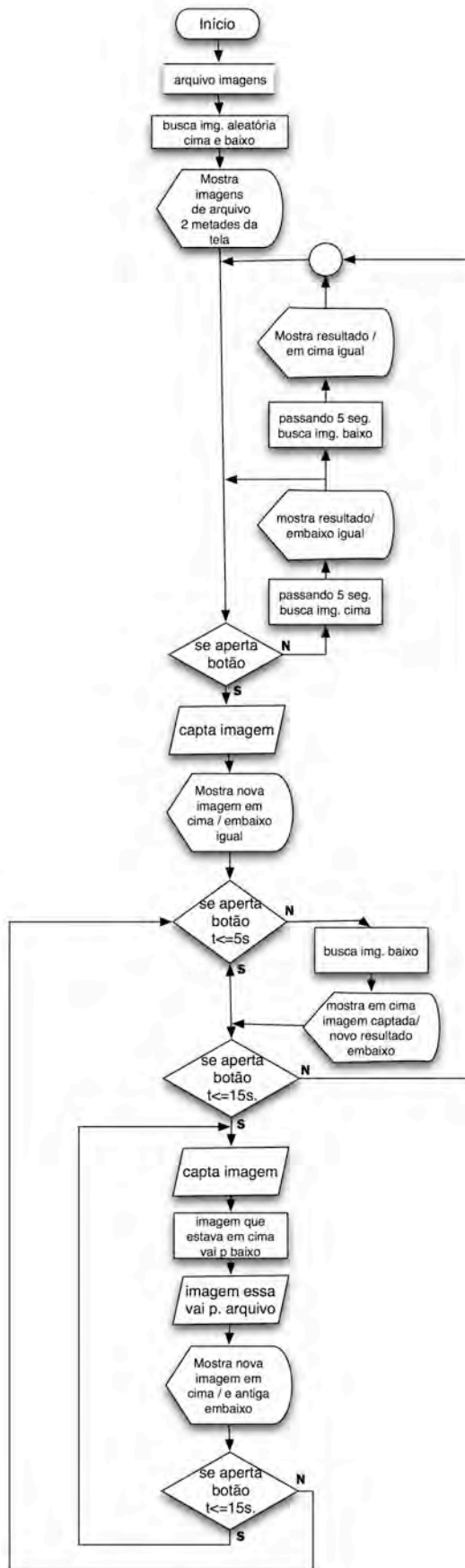


4) Se ela não aperta o botão por mais 15s, (total de 30s) somem todas as imagens do visitante se corta o jogo e volta às imagens de arquivo dos dois lados, mudando continuamente.

O programa deve ter um autorun, para quando se ligar o comp. ele começar instantaneamente, ou clicando em um ícone simples.  
Usando o flash, consegui o tratamento "threshold" das imagens, assim, esse código já está praticamente pronto.

FIM

## B.16 - Primeiro diagrama lógico



## B.17 - Roteiro com botão, em espanhol

### GUIÓN JUEGO DIGITAL - ARS JOKER

La pantalla ("stage") se divide en dos partes, para recibir las imágenes combinadas, ocurriendo acciones en las dos mitades.



1) Cuando ninguna persona está interactuando, pasan imágenes de archivo en la pantalla dividida. (cambiando una y otra, cada 5 segundo, por ejemplo).

2) Persona presiona el botón, capta la imagen de ella que se proyecta en la parte superior, mientras que en la inferior siguen pasando imágenes de archivo (banco de imágenes)

**(2B) (SI LA PERSONA NO PRESIONA EL BOTÓN EN 15 SEG., VUELVE TODO AL PRIMER PASO)**



3a.) Si la persona presiona nuevamente el botón, la imagen de ella pasa a la parte inferior y capta otra imagen para la parte superior. ( Esa imagen que paso abajo ahora forma parte del banco de imágenes de la obra).

3b.) si la persona no presiona mas (por 15 seg.), queda en la parte superior la última imagen captada y la de abajo sigue pasando imágenes del banco de datos.



5) Si la persona no presiona el botón por más 15 seg. (total de 30s), desaparecen las imágenes del visitante, se corta el juego y empieza a pasar imágenes del banco de datos (Vuelve al Paso 1)

El programa debe tener un autorun, para cuando se encienda el ordenador comience automáticamente, o cliqueando en un icono simple.  
Usando Flash, conseguí el tratamiento Threshold de las imágenes, así que ese código está prácticamente listo.

FIN



## **B.18 - Materiais digitais em CD**